PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

# POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAM... DE BENE...

APRIL 2003

NUMMER 04

JAARGANG 11

NIEUWE STIJL!

## DEVIL MAY CRY 2
VAN HEMEL NAAR HEL

KRIJG NOU TIETEN!
## DOA XTREME VOLLEYBALL

## GAMECUBE ONLINE
TEST
PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 1 & 2

## GBA SP
EN ER WAS LICHT!

EXTRA!
DOA KALENDER
2 POSTERS

COMMAND CONQUER GENERALS

# VIETCONG
IN DE BUSH OP OORLOGSPAD

PLUS: SILENT HILL 3 • INDIANA JONES • DTM RACE DRIVER • RAYMAN 3 • WAR OF THE MONSTERS • PRAETORIANS
GAME AWARDS • SPLINTER CELL • SHINOBI • VEXX • ISS 3 • STALKER • METAL GEAR SOLID SUBSTANCE • F-ZERO

€ 3,20




vnu business publications

namco®

WWW.NAMCO.COM





# It's better to give than to receive.



More action than you can shake an AK at.



Take out goons or sniff out bombs with Jack's best friend, Shadow.

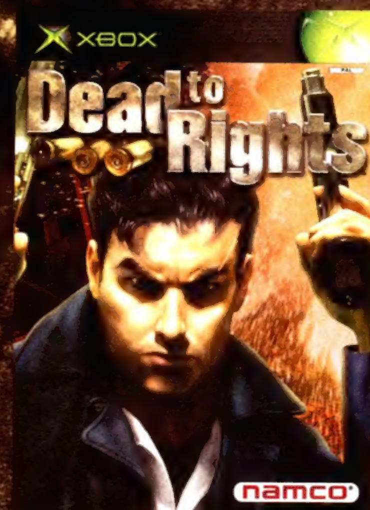
Nothing makes Jack Slate feel warmer inside than giving the gift of flying lead. But Jack will also take. With disarm moves that will take a weapon off a thug so fast it'll make his head spin. With such generosity, the coroner's gonna run out of gift wrap.



Unlock 15 deadly disarm moves.



Use human shields. Fight hand to hand.



YOUR REVOLVER HOLDS SIX BULLETS
BUT YOUR FISTS
NEVER RUN OUT OF AMMO

# INDIANA JONES™ AND THE EMPEROR'S TOMB™

*The original raider returns — Indiana Jones. Legendary adventurer. Daring rogue. And the most butt-kicking archeologist the world has ever seen. Punch, whip and kick your way through Nazis, assassins, mystical warriors and the Asian underworld, and see if you have what it takes to unearth the Heart of the Dragon.*

www.emperorstomb.com






PlayStation.2




PC CD ROM

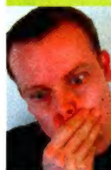





Official Indiana Jones website
www.indianajones.com

**Zoals je ziet, heeft de PU een behoorlijke opfrisbeurt gekregen. Wat zouden de redacteuren eigenlijk aan hun eigen voorkomen willen veranderen?**

### JJ



Ik had graag slankere vingers gehad. Vanwege die worsten van mij maak ik zoveel tikfouten dat zelfs m'n spellingchecker niet meer begrijpt wat ik bedoel.

### ED



Een goddelijk lichaam, intelligent, een stralende glimlach, humor, topconditie en nog bescheiden ook. Als ik mezelf niet was, zou ik jaloers zijn op mij.

### JEROEN



Ik zou wel eens van m'n melkgebit af willen. Nu ik eindelijk begin te wisselen durf ik niet eens meer voluit in een Ligakoek te bijten.

### JURJEN



Hoewel Ed mij zal suggereren een goede logopedist in de arm te nemen, verkies ik een mooi gebruinde huid. Komen m'n tatoos nóg beter uit.

### SKATE



Ik denk er over om het niet bij één gouden tand te laten maar m'n hele bek vol te laten pleuren. In deze tijd is goud namelijk de veiligste belegging.

### BORIS



Ik kreeg laatst tatoo-stickers van The Mark Of Kri opgestuurd, man die waren dope! ik ga alles er af laten laseren en vanaf nu alleen maar stickeren.

### SIU LIE



Nu ik een perstrip heb meegemaakt met die gamesgasten, denk ik dat ik een grotere blaas laat implanteren. Man wat zuipen die dudes, ik bleef zeiken!

### JAN



Ik ga trouwen met de mooiste meid uit Amsterdam. Dus iedereen die zegt dat er iets aan mij zou moeten veranderen, lach ik hartelijk uit.

## GÊNANT

Oké, we zijn natuurlijk verwend door al die games die hier dagelijks op de redactie arriveren maar toch... hoe leuk ook allemaal, het is wel gewoon ons vak en die games hebben we nodig om op professionele wijze ons werk te doen. Belangrijk daarbij is dat we games in een vroeg stadium krijgen opgestuurd, zodat we ze op tijd kunnen recenseren. Meestal lukt dat goed, soms zijn we een beetje laat maar dat we een game zelf in de winkel hebben moeten kopen om te kunnen testen, is uniek.
Het gaat ons niet om die Euro's (de VNU betaalt) maar het feit dat een grote firma als Ubi Soft er niet in slaagt de PU een Rayman 3 exemplaar te sturen voor de game in de winkels ligt, mag op z'n minst gênant genoemd worden.
Wel bedanken we Ubi Soft hartelijk voor de Rayman bekers, schoenveters, pennen, stickers, sleutelhangers, petjes...




## JOAN BEDELNOK

Officieel heet ie Jan Johan Belderok Jr. en dat is vragen om moeilijkheden natuurlijk. Ontelbare keren is J.J.'s naam in het buitenland verbasterd tot John Bolderock, Jan Bulderok etc.
Toch was het even schrikken toen tijdens de THQ-trip naar Las Vegas de badges werden uitgedeeld...




# VERFRIST

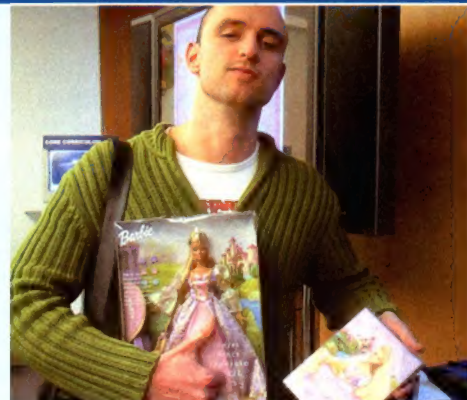
Ja, dat is even schikken! Nu deed de cover van dit nummer natuurlijk al vermoeden dat er iets speciaals aan de hand was. Ed noemt het een restyling, ik vind het meer een soort van refreshing. Anyway, who cares, ons doel een nog frissere, beter op de inhoud afgestemde vormgeving neer te zetten, is in ieder geval gelukt. Met dank aan de heren vormgevers van WonderWorks, we snappen nu waarom jullie toko zo heet.
Ook inhoudelijk is er het een en ander gewijzigd. Zo is het Nieuws omgedoopt tot What's Up en heeft de rubriek een meer persoonlijke insteek gekregen. Daarbij maakt de 'Insider' zijn opwachting, een diep in de gamescene verkerende bron die zijn mening niet onder stoelen of banken steekt. Be prepared!
Bij de reviews hebben we nog wat ruimte gevonden voor extra info, zoals met hoeveel spelers je het spel kunt spelen, de exacte releasedatum, of je er online mee kunt en in welk genre we de game onderbrengen. Last but not least zullen we de echte toppers vanaf nu met een Power Unlimited Gold Award belonen; zwaarbevochten, felbegeerd en door iedereen vereerd.

**NIELS**



## IEMAND MOET HET DOEN

Eigenlijk was Jan's trip naar Berlijn om de nieuwe line-up van Vivendi Universal te checken, te laat om nog in dit nummer mee te nemen. Jan kon eindbaas Ed er echter van overtuigen dat er toch op z'n minst een pagina voor een 'vorausdeutung' moest worden ingeruimd.
Tja, en toen we deze foto zagen waren we natuurlijk meteen overtuigd.




## UIT DEN OUDEN DOOSCH



**In dit nummer lees je alles over de GBA SP en dat deed mij weer denken aan die allereerste Game & Watch-spelletjes uit begin jaren '80. Verslavende shit was dat! En even voor al die snotneuzen die dat opklapbare schermpje van de GBA SP zo dope vinden; de eerste Donkey Kong Game & Watch uit 1982 had 't ook al!**

**ED**

## GEEN TAARTEN MEER!



Afgelopen maand kwamen de heren van gamesite Retrogames.nl langs. Gezellig hoor, maar zoals bijna iedereen hadden die gasten natuurlijk weer een slagroomtaart bij zich.
We zeggen 't nog één keer, onze Ed is al maanden aan de lijn en wil geen slagroomtaart meer zien! Deze keer werd het 'm even te veel en onder het uitschreeuwen van "weten jullie wat jullie met die taart kunnen doen!" pleurde hij de lekkernij in de gezichten van de totaal verbaasde 'Retrogamers'. Na afloop deelde Niels als troost schone PU T-shirts uit.

# INHOUD

## CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT





CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

## 36 SPECIAL REPORT: THQ LINE-UP 2003

Publisher THQ nodigde ons uit in de 'City of Sin' om hun nieuwe line-up te tonen. Lang niet alle spellen konden bij J.J. op een warm onthaal rekenen, en siliconen tieten kan ie ook niet meer zien…



## 72 SPECIAL REPORT COUNTER-STRIKE

De teambased shooter Counter-Strike is al drie jaar oud en online nog steeds rete-populair. J.J. ging op zoek naar het geheim achter het succes.



## 40 DOA XTREME VOLLEYBALL

Genieten van tieten, lekker ballen met z'n allen; dat omschrijft kort maar krachtig de vreemde Japanse mix van beach volley en dating game die DOA Xtreme Volleyball is.



## 58 PU AWARDS 2003

Eindelijk! De datum is bekend: zaterdag 7 juni zijn de Power Unlimited Game Awards. Het wordt een enorm spektakel, zoveel is zeker. Op pagina 58 vind je meer info, ook over hoe je kan stemmen op je favoriete games.

## 61 SHINOBI

Sega's oude ninja-saga is na jarenlange afwezigheid terug in 3D op de PS2. Skate trok flitsende sprintjes, maakte dubbele sprongen en hackte en slashte zich scheel om te checken wat er van de essentie van die oldskool 2D action game is overgebleven.



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

# ONBEZONGEN HELDEN

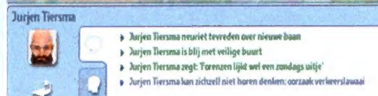
Beste PU Strijders. Ik wil heel even iets kwijt over die mensen die denken dat games dodelijk zijn...
Vinden jullie het gek dat er heel af en toe mensen sterven aan gamen, wij gamers worden dag in dag uit op onze huid gezeten door aliens, soldaten, ruimteschepen, zombies, terroristen en meer van dat schuim dat projectielen zoals kogels, lasers, bommen, raketten, granaten en meer van die ongein op ons afsturen.
Wij gamers zijn eigenlijk helden, wij hebben ontelbare keren de wereld en/of het heelal gered. Laatst nog heb ik de wereld en het heelal gered van de extreem gevaarlijke HALO. En mijn buurjongen heeft gister nog de wereld behoed voor terroristen.
Verder heb je ook nog mensen die denken dat games verslavend zijn: MENSEN WE MOETEN WEL!!! Wij zijn jullie enige hoop in bange dagen!! Als wij niet gamen, is binnen de kortste keren jullie leefomgeving veranderd in een grote puinhoop. Jullie merken het misschien niet, maar wij zijn machtiger dan het Amerikaanse leger en de terroristen van Saddam en Osama bijeen.
En als ik mensen probeer uit te leggen waar wij helden (ja we mogen best een beetje trots op ons zelf zijn!) mee bezig zijn, dan geloven ze ons niet of ze verklaren ons voor gek.
Dit is toch om gek van te worden!! We redden hun hachje en zij halen ons achter onze strijdwapens vandaan. En ja, er zijn gamers die soms doorslaan en met wapens op jullie gaan schieten. Oké, die zijn fout maar dat zijn er enkele op de vele miljoenen!
Kortom jullie niet-gamers moeten ons met rust laten als jullie willen blijven leven!! En waag het niet om aan onze strijdwapens te komen want dan zullen wij zeggen: "Eigen schuld, dikke bult!"
**Rick | Internet**

*Veel mensen weten ook niet dat wij als PU mede financiers zijn van deze helden. Eens in de zoveel tijd geven wij een van hen 100 Euro als financiële bijdrage voor de strijd.*

## SIM PU

Ik wou Jurjen ff zeggen dat hij Sim City 4 echt goed en cool heeft vertaald. Ook de grappen zijn in dit deel weer net zo leuk als in Sim City 3000. Ook hebben sommige gebouwen leuke namen waar duidelijk Jurjen's invloed te zien is (Tiersma stallen en PU-redactie), die PU-redactie had wel een iets mooier gebouw mogen zijn maar toch. En waarschijnlijk zijn er nog veel meer van dit soort gebouwen, die ik nog niet heb ontdekt. Ik vind die namen echt leuk want als je het blad kent en je hebt het spel, geeft het toch een hogere replay value aan het spel.
Dus Jurjen van mij mag je de volgende Sim City weer vertalen. Verder vind ik jullie blad heel cool, en hoop dat GameKings weer snel begint.
**Bart Dragtsma | Hoofddorp**




*PU redactie nog mooier? Man dat gebouw in SimCity is honderd keer mooier dan die zwijnenstal van ons! Lijkt ons trouwens wel leuk als Jurjen GT 4 gaat vertalen, krijgen we vast en zeker de Tiersma Tractor…*

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL




## EN NOU OPHOUDEN

Ruim anderhalve maand geleden heb ik een brief gestuurd waarin ik mijn irritatie liet blijken over de rivaliteit tussen de verschillende consoles. De reactie op deze brief vond ik uiterst vreemd en naar mijn idee sloeg het nergens op.
De PU, toch normaal een goed geschreven blad met inhoudelijk goede reviews en tegelijkertijd een relaxte ondertoon wat ook blijkt uit de ondertitels bij plaatjes en de reacties op de brieven, sloeg deze keer de plank mis. Ik heet toch echt Rens Beerepoot uit Spanbroek!!! Kan ik daar wat aan doen! Waarom geloven jullie dit in godsnaam niet, want dit is toch echt mijn eigen naam?
Ik geef toe Beerepoot is niet de meest voorkomende naam en ik kan helaas ook geen voorbeelden geven van bekende Nederlanders met deze achternaam, maar ik ben hard op weg om een bekende Nederlander te worden. Spanbroek is nu ook niet bepaald een grote stad waar terroristen als eerste een aanslag zouden plegen, maar dit gezellige boerengat is nog wel in de atlas te vinden.
Hoe had ik mij dan moeten noemen? Rensoso Bearfoot uit SpanBrooklyn? Dat was nog minder geloofwaardig geweest.
Het is juist prachtig dat zelfs in de uithoeken van Nederland op het platteland ook over games wordt gesproken en deze ook worden gespeeld. Ook hier wordt genoten van Mafia of Splinter Cell, wordt gehuild om de zoveelste Mortal Kombat mislukking en wordt gelachen om de vechtstijl van Brad Wong uit DOA3. Niet alleen in de grote steden, maar zelfs in een boerendorpje als Spanbroek wordt gegamed. Overal wordt gegamed en dat is een hele positieve ontwikkeling!!
**Rens Beerepoot | Spanbroek**

*Nou moeten jullie toch echt ophouden. Zet iemand de naam Rens Beerepoot onder een brief en dan komt er nog eentje.*
*Jongens, een grapje is één keer leuk, maar laat er nou niet nog een brief van iemand met de naam Rens Beerepoot uit Spanbroek binnen komen.*
*Of Karel Kattenstaart uit Broek in Waterland of Eddy Ezelsoor uit Grootebroek of Harry Hamsterwang uit Broek op Langedijk of Hans Hondenwind uit Lutjebroek of Dave Duivensnavel uit Broekerhaven of Bert Bokkenlul uit Broekhuizen of ……..*




## BRILLETJE NODIG?

Hey PU peeps, ik ben een beetje erg pissed. Zit er dus een bel & win actie bij jullie blad, waar ik vrolijk aan mee doe… en waar ik ook nog eens wat mee win! Krijg ik de prijs gewoon niet thuisgestuurd! Dit vind ik een erg zwakke vertoning, vooral omdat ik al 2x gemaild heb en gewoon geen reactie van jullie krijg. Ik bedoel, laat dan in ieder geval wat horen zodat ik weet wat er aan de hand is. Ik vind namelijk wel dat ik nu ook recht heb op die prijs (namelijk Star Trek TNG seizoenbox 5)!
Dus redactie, doe er wat aan want op deze manier zakt het vertrouwen me wel in de schoenen na 11 jaar trouw lid te zijn. Ik vind het een erg matige streek om gewoon geen prijs op te sturen als je die wel gewonnen hebt..
Ik hoor graag van jullie!
Een (nog steeds wel) trouwe fan,
**Gerben Prins | Lekkerkerk**

*Nee geen flauwe grap over Lekkerkerk, een eerlijk antwoord en dat is dat je goed moet lezen Gerben. Er staat op de eerste pagina van het bel & win boekje dat de prijzen in februari toegestuurd worden. En jouw brief kwam binnen op 4 februari en dat is nog altijd in de periode dat de prijzen verstuurd worden. Sowieso verdien je een prijs voor 11 jaar lid zijn van een blad dat nog (net) geen 10 jaar bestaat.*

## MGSS

We weten allemaal dat MGS 2 niet is geworden wat we ervan verwacht hadden. Boris had dus gelijk toen hij zei dat MGS 2 een teleurstelling was. Een verklaring was onder meer het feit dat de tussenfilmpjes de vaart eruit haalden.
Nou zou je toch denken dat Boris blij zou moeten zijn met meer dan 300 VR missions, missies zonder verhaal, 100% gameplay dus.
Maar nee hoor, ook hier vindt Boris weer iets om over te zeiken. Nu zouden deze missies minder goed zijn, aangezien ze het filmisch aspect van de vorige MGS games niet bevatten. Dan doet Konami dit om de fans van de Metal Gear gameplay een hart onder de riem te steken, weet iemand toch nog kritiek te leveren.
Nu weet ik niet of MGS 2: Substance een hele goede game is, maar als je toch kritiek wilt leveren, lees je eigen reviews eerst en spreek jezelf niet tegen Boris. En als je verbitterd bent door gebeurtenissen in het verleden, laat het dan niet merken en geef ze een kans. Nu heb je de game al afgezeken voordat hij hier in de winkels ligt.
**Sandro M I Internet**

*We proberen inderdaad de games af te zeiken vóór ze in de winkel liggen. Maar misschien is het een idee om oude games te testen die niet meer leverbaar zijn.*




## OPHOUDEN ZEIDEN WE TOCH!

Oké, het volgende!! Ik haat jullie!! Ben er niet (meer) trots op dat ik sinds 1997 lid ben van jullie blad. In al die jaren dat ik lid ben, heb ik minstens 182x gemaild en geschreven en nog nooit hebben jullie de moeite genomen om even die paar lettertjes te plaatsen.
Ik weer m'n best doen om een mooie monoloog neer te knallen voor jullie en wat gebeurt er vervolgens? Het pijltje van de muis gaat na het openen acuut naar de prullenbak.
Ik wilde me er gewoon bij neerleggen en gewoon niet meer schrijven. Maar als ik nog steeds regelmatig al schreeuwend en zwetend wakker word met de woorden YOPOST, dan zit ik dus met een probleem. Een Yopost syndroom misschien? Maar goed, m'n psychiater heeft al gezegd, blijf gewoon doorgaan met sturen, je ziel en geest zal rust vinden nadat je brief geplaatst is en dan krijg je van mij de rekening wel. (zucht).
**Jaco Haasnoot I Katwijk aan zee**

*Oja om nog even terug te komen op de brief van zogenaamde Rens Beerepoot uit Spanbroek, ook een naam als Haasnoot en zeker uit Katwijk ligt er te dik bovenop en plaatsen we dus niet. En dat geldt ook voor: Karel Kraaienhof uit Lage Zwaluwe, Henk Haanstra uit Hoenderlo, Berend Buffel uit Oss en Bertje Bever uit Otterlo.*

## ALL-ROUND BELG

Hey PU dudes. Ik ben een trouwe 19-jarige Belgische lezer van jullie vette machtige blad en ik zou het willen hebben over de verschillende consoles en PC: wat is het grote verschil tussen ze? Voor iedereen die zit te klagen over welke console hij of zij nu moet kopen: Ik ben een PC bezitter en speel graag shooters, adventures en RPG games.
Maar heb voor geen van alle consoles een speciale voorkeur. Ik draag de GameCube een warm hart toe vanwege het ongelofelijke Metroid Prime en Zelda, de XBOX vanwege Halo, Splinter Cell, Blinx en Morrowind, de PS2 vanwege Devil May Cry, MGS2, LotR, GT3 en Twisted Metal: Black, de PC als all-rounder (vooral RTS, (MMO)RPG's en shooters).
Elke console heeft z'n eigen titels en vandaar dat ik ze allemaal in m'n bezit heb en ben er trots op (in tegenstelling tot m'n ouders). Ze gaan alle online en ook weer daarin heeft iedere console z'n eigen games. Het is tenslotte de gameplay die telt en de graphics zijn er in die mate om de gameplay vorm te geven en niet alleen voor eye-candy, iets wat in Splinter Cell prachtig is vormgegeven. Enthousiasme is niet de enige troef, dat hebben we wel vaker gezien. Je moet uiteraard ervaring hebben, om je idee zo goed mogelijk naar voren te brengen. Als je iets niet goed kunt, moet je er ook niet aan beginnen, kijk naar Red Storm (R6, Ghost Recon).
Al met al vind ik dat games het predikaat 'X ieme art zou moeten krijgen, iets waarover sommige magazines het al hadden. In de filmwereld is er toch ook crap, en nog veel meer dan in de gamewereld. En cinema is toch ook bekend als '9ieme art'. Een filosofie die best wel eens uitgewerkt mag worden.
Zo ik ga nu afronden dit is wat ik wilde zeggen. Doe zo voort en ik bedank jullie (en Jurjen voor de schitterende reviews!) voor het bijdragen aan m'n algemene kennis over games en loyaalheid (posters in magazine, prijs, jeugdige stijl en layout). Succes met de Power Awards ik kom zeker, ik wil jullie interviewen :)
En laat aub die hardware bijkomstigheden voor wat ze zijn want we hebben hier te maken met een echt GAMESmagazine en nog niet het minste, wat een ervaring. Groeten!!!!
**PeeJee (Pieter Dhoore I Nevele I België)**

*Hee hee hee, Pieter niet zo oneerbiedig tegenover onze gadget geek Siu Lie. Want voor je het weet steekt er iets vreemds in je bestelde Peking Eend of gebruikt ze die automatische teelballensmelter die ze onlangs via internet kocht.*

# GAMELADY

Heey PU gastûh. Ik vind dat jullie een gaaf blad hebben en ik ben er ook lid van dus ga zeker zo door, same goes for GameKings.
Maar okay to the point. Ik wil graag reageren op de brief die in de PU van Februari 2003 stond van Lain Wijnstok uit Sneek. Ze is ook een meisje en haar vriendinnen kijken haar raar aan omdat ze ook gamed en ze vroeg of ze moest veranderen.
Heey Lain dat moet je zeker niet doen hoor. Ik ben zelf ook een meisje en zit met hetzelfde probleem als jij. Ik game echt heel vaak en zit vaak achter mijn PC en PS2 en eerst ook nog mijn PSX of ouwe Sega Megadrive.
Ik kan ook nooit eens met mede klasgenoten (de meiden heb ik het dan over) over mijn games praten of hoe ver ik ben met dat en dat spel. Daar baal ik zwaar van, dan vinden ze het gek dat ik vaker met jongens optrek en dat de meeste vrienden van mij dan ook jongens zijn. Dat komt gewoon omdat ik met hen meer over mijn interesses kan praten dan met de meiden in mijn klas.
Vorige keer zei ik ook zoiets tegen een vriendin. Zegt ze nadat ik klaar was met mijn verhaal: uhm...waar heb je het nou over? En ik werd echt boos er om en zei tegen haar dat ze maar beter moest luisteren. Toen had ze ook zo'n l*l verhaal over dat we dat niet hoorden te doen en dat het maar voor jongens was.
Ik vind dat echt zo'n onzin ik bedoel iedereen kan toch gamen? Ik speel zelfs shoot'em ups als UT 2003 en SOF II enzo en die meiden uit mijn klas vinden dat allemaal ranzig.
Nou sorry dan dat ik zo ben, je past je maar een beetje aan mij aan. Je moet gewoon schijt aan iedereen hebben en gewoon een beetje uitleggen hoe het zit dan draaien ze wel een beetje bij want mijn vriendinnen kennen me nu beter nadat ik dat heb gezegd. Ik hoop dat ik je hier een beetje mee geholpen heb.
Verder kijk ik erg uit naar de PU Awards 2003 uit. I'll be there. Hou jullie taai en ga zo door, en Ed? Zelfs m'n ma lacht zich scheef om je bijschriften dus ga zeker zo door. Greetz Amber.
**Amber Pothoven I Soest**

*"Tot zover onze lezeressenrubriek 'GameLady'. Volgende maand: "poezen en gamen hoe combineer je dat?" En Ed vraagt of je moeder ook naar de Game Awards komt?*

## EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Deze maand weer eens rondgeslopen over het dek van een tanker in een natgeregende doos. Wat slaappijltjes in hoofden, armen, benen, handen, voeten, neuzen en nekken geschoten. Kastjes gevuld met slapende soldaten. Een hoop dogtags in beslag genomen. Over meeuwenstront uitgegleden. Een papagaai gepest, in een straaltje pis gestaan. Met een vampier geworsteld. Kortom ik heb me wel vermaakt deze maand.

Het gekke is dat ik eigenlijk niet van plan was om de uitbreiding op Metal Gear Solid 2 te gaan spelen. Substance lag al wel klaar maar Splinter Cell zat in de PS2. Vreemd genoeg was ik Sam Fisher, die schaduweffecten, de PC-achtige interface, het overdreven gelikte uiterlijk, dat verhaal achter het spel dat me niet wist te boeien al snel beu en verlangde ik weer naar die tanker in de stromende regen. Dat langdradige geouwehoer over de Codec, die schitterende tussenfilmpjes die 'de vaart uit het spel halen'. En Solid Snake en Raiden natuurlijk.

"EIGENLIJK VERLANGDE IK NAAR EEN 'ECHT' SPEL, IETS DAT SPLINTER CELL IN MIJN OGEN NIET IS."

Eigenlijk verlangde ik naar een 'echt' spel, iets dat Splinter Cell in mijn ogen niet is.

Je komt kennelijk pas achter de schoonheid van een game als je een slechter spel in hetzelfde genre net gespeeld hebt.

MGS2 viel ten opzichte van het eerste PlayStation deel tegen, maar na mijn speelsessies met Splinter Cell kwam ik er echter achter wat voor een juweeltje MGS2 wel niet is. Wat mij betreft pas slechts bewondering voor het werk dat Hideo Kojima heeft verricht.

En laat nu net een update van MGS2 in de winkels liggen naast die ene titel van Ubi Soft. Die titel die in de markt is gepompt als de MGS beater, niet alleen door Ubi Soft maar door menig gametijdschrift. En dat terwijl er heel wat mis is qua gameplay. Fundamenteel mis wel te verstaan.

Maar gelukkig liggen de twee games tegelijkertijd in de winkels en kun je met je eigen ogen zien wat ik bedoel. Tenminste, als je het met mij eens bent, want ik ken een PU-redacteur die hier heel anders over denkt.

JEROEN

# NIEUWS-SECTIE KRIJGT COMPLETE MAKE-OVER

Uit alles blijkt dat onze nieuws-sectie zeer gewaardeerd wordt. Waarom dan de boel verbouwen? De reden is simpel; omdat nieuws in een maandblad dankzij de groeiende populariteit van het internet steeds meer een gotspe wordt. Al is de PU-redacteur nog zo snel, internet achterhaalt hem wel. Dus moesten we de zaken anders aanpakken.

Weg zijn de droge verhalen over developer X die game X aankondigt plus wat screens. Jullie kopen de PU om uit te vinden wat wij van games vinden, niet om de teksten van een pr-medewerker te lezen. En hoe je het ook wendt of keert, in het prilste stadium van een game, als er nog niets speelbaar is en je alleen screens hebt, ben je afhankelijk van info van een publisher. Daarom plaatsen wij dergelijke nieuwsfeiten kort in de rubriek *Oud Nieuws*. Heb je alles op een rijtje. Verder vind je onder het kopje *Aangekondigd* een overzicht van alle games die de afgelopen maand werden uuuh... aangekondigd.

De rest van het 'nieuws' wordt stukken persoonlijker. Zo bekijken Jurjen, Jan, Jeroen en J.J. elke maand in *Effe bijpraten* of het goed gaat met respectievelijk de NGC/GBA, PC, PS2 en Xbox. Het is geen column, we geven alleen aan of het voor jou als bijvoorbeeld NGC-bezitter een goede maand is (geweest) en waar je op moet letten.

De belangrijke nieuwsfeiten plaatsen we voortaan meer in een perspectief. Voorbeeld: dat Nintendo met een nieuwe GBA op de proppen komt, weet iedereen wel. Maar zal het apparaat aanslaan, speelt het beter en zal het een nieuwe doelgroep trekken? Die vragen zijn toch veel belangrijker. *Powerspy* wordt een hele pagina, er gebeurt immers zoveel onzin in deze biz.

In *Screenplay* tonen we je de eerste screens van opvallende nieuwe games (want wat kun je meer vertellen van een spel waarvan je alleen plaatjes hebt) en tenslotte is daar onze nieuwe anonieme columnist.

In *Insider* vertelt deze werknemer uit de gamesbiz over zaken die wij als journalisten nooit te weten zullen komen.

En tenslotte zullen we in de rubriek *In gesprek met*, elke maand een interviewtje maken met een developer; weet je ook eens wat zich daar allemaal afspeelt...

## COMMENTAAR
## DE MEDIA SNAPT ER GEEN REET VAN

Ik word zo langzamerhand moedeloos van de pers. Alhoewel games in populariteit film en video allang voorbij zijn gestreefd en de boeken- en muziekbizz bedreigen, neemt vrijwel niemand games en dus gamers serieus.

In een paar maanden tijd kwam ik op TV niet veel verder dan Hart van Nederland dat meldde dat sommige speelgoedzaken games uit de schappen halen omdat ze te gewelddadig zijn (terwijl de geweren, tanks en GI Joe poppen wel mogen blijven liggen) en een Amerikaanse documentaire over een vader die probeert uit te zoeken waarom zijn zoon verslaafd is aan Counter-Strike (pa komt niet verder dan te melden dat het een eng spel is en een rare subcultuur).

Ook in kranten en bladen vond ik weinig positief gamesnieuws, of het moesten economisch getinte berichten zijn over de Xbox en de nieuwe GBA. Maar een mooi artikel over het fenomeen gamen an sich of een interview met een developer, nope.

Nee, alles ging weer over geweld (GTA Vice City, rellen met Counter-Strike spelers, gamen leidt tot RSI). Ook werden we onlangs gebeld door de NCRV om iets te zeggen over gamen... en de oorlog met Irak! Het past blijkbaar beter in het beeld van de mainstream pers. Games zijn eng, oorlogszuchtig en zetten aan tot agressiviteit.

Ach schei toch uit! Ik ben bij de Europese finale Counter-Strike geweest, een zogenaamd 'gevaarlijk' spel. Niks aan het handje. Kom daar eens om bij de gemiddelde voetbalwedstrijd. Of GTA Vice City. Oei, moet verboden worden. Maar voetbalwedstrijden, waar hele politielegers voor nodig zijn, kunnen natuurlijk weer wel, want die sport wordt door miljoenen Nederlanders gevolgd. Nu, weten jullie wel hoeveel mensen van games genieten...?

Trouwens, waarom mag geweld in games eigenlijk niet en wel in boeken of films. Ik heb vorig jaar op het Filmfestival van Rotterdam kiezelharde mangafilms gezien (vergeleken met wat ik daar zag, is GTA VC een soort Kabouter Plop) en alle recensies waren lovend. Het buitensporige geweld was een metafoor voor iets maatschappelijks ofzo.

Zelfde geldt voor spaghetti-westerns of Tarentino films (Pulp Fiction). Veel zinloos geweld, maar allemaal bejubeld. Was kunst! En Dead to Rights kan dan weer niet??? Omdat je zelf het trekkertje overhaalt... Tsss.

Binnenkort zijn de Power Awards er weer. Vorig jaar meer dan duizend gamers van alle leeftijden... en geen spoortje agressie of andere vervelende zaken. Heren en dames van de media, u bent van harte uitgenodigd... en kom dan eens binnen met een 'open mind'.

J.J.



## ZIJN ALLE PORTS KUT?



De term ports of poorten heeft mede dankzij onze scherpe teksten een sterk negatieve klank gekregen bij gamers. Dit is in veel gevallen terecht. Niemand zit te wachten op de brij aan slappe, niet geoptimaliseerde conversies.

Maar we mogen niet alle ports over een kam scheren. Er is namelijk behoorlijk verschil. Een poort is niets anders dan een game die gebruik maakt van het 'framework' van het originele product. Een developer kan er vervolgens voor kiezen om dat framework helemaal opnieuw in- en aan te vullen, of gewoon alle bouwstenen van het origineel er zover als mogelijk weer in te prakken.

Die laatste variant, de straight port, haten we. Ze maken totaal geen gebruik van de mogelijkheden van de console waarop de game draait, zien er dan ook vaak slecht uit en spelen matig. Damn them! Maar van ports als Splinter Cell, TimeSplitters 2 en straks Halo kunnen we niet genoeg krijgen. Die zien er op alle consoles prachtig uit, bevatten nieuwe componenten, extra's etc.

We juichen het natuurlijk toe dat alle goede games voor iedereen beschikbaar komen... als men er maar tijd in steekt. Let dus goed op de termen die we gebruiken als we een port bespreken.

## DELTA FORCE OF DELTA FARCE / PC



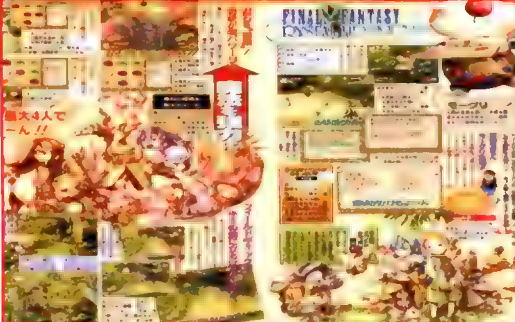
De laatste maanden krijgen we onze review-exemplaren steeds vaker opgestuurd in de vorm van full boxed games. En dat betekent dat we dezelfde games testen die jullie in de winkel kopen en we de review dus pas een maand na de release in de PU kunnen zetten.
Publishers geven als officiële reden dat ze geen test versies meer sturen uit angst dat de game illegaal het net op gaat. Veel journalisten denken echter dat men even zo vaak probeert op die manier een slechte game nog even uit de wind te houden.
Wij hebben hier niet echt een mening over, aangezien je het ten eerste nooit kunt bewijzen en ten tweede omdat jullie als gamers helemaal geen boodschap hebben aan zulke complottheorieën. Jullie willen gewoon weten of de game goed is of niet.
Daarom zullen we voortaan in het nieuws waarschuwen als een spel dat niet op tijd gereviewed kan worden, de verkeerde kant dreigt op te gaan.
Het eerste 'slachtoffer' is Delta Force: Black Hawk Down. Ligt 28 maart in de winkels en rond die tijd wordt ook de review-versie verwacht. We beweren niet dat DFBHD een misbaksel wordt want dat kunnen we pas na het reviewen stellen. Maar na het spelen van de vier levels op de previewdisk, gedateerd 8 januari 2003, hebben we wel onze twijfels.
De levels die allemaal voor 80% of meer klaar waren, rammelden behoorlijk. Veel sfeer en prima graphics maar ook volop bugs en een zuigende A.I.; een manco waaraan de eerdere DF-games ook leden.
Een optelsommetje leert dat Novalogic ruim anderhalve maand de tijd heeft om alles te fixen en dat is onze opinie erg kort. Na zoveel jaren games pre- en reviewen weten we wat je wel en niet in een bepaalde tijdspanne kunt doen.
We raden iedereen dan ook aan met kopen te wachten tot de review verschijnt. Als dan blijkt dat we er met onze scepsis naast zaten, zetten we dat in de review recht en kun jij alsnog naar de shop speren.



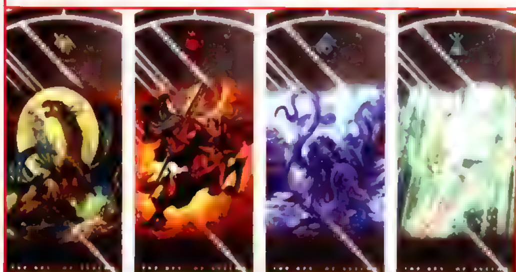


## JAPANEWS



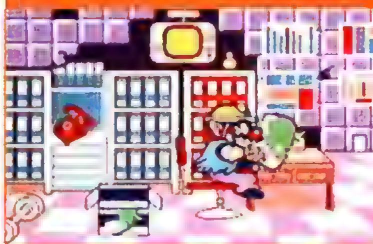


■ Op de redactie heerst een constante verzamelwoede. Zeker als onze sushi-boer weer eens langskomt met Japanse goodies, gaat men elkaar bijna te lijf. Zo heeft de beste man de speciale Final Fantasy Tactics GBASP bundel en hij wist ons te vertellen dat er al meer dan 300 Euro voor geboden is. Online wel te verstaan.
■ Een ander Japans dingetje waar bijna zeker om gevochten gaat worden, is de aangekondigde special edition van Silent Hill 3. Joost mag weten wat er in zit, aangezien Konami Japan de fans vraagt wat ze er graag in willen hebben. Maar reken maar dat het speciaal gaat worden.
■ Het "mooiste" nieuws, stak in een bijzonder fraaie prent. Final Fantasy Chronicles. Kijk maar bovenaan.
■ Nog meer speculatie materiaal. Sega en Hitmaker maken een nieuwe arcade game met de titel The Key of Avalon. Check hiernaast het eerste vage beeld.

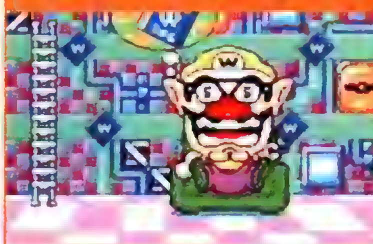


## WARIO WARE, INC. / GBA

Als je vroeger ten koste van de jeugd snel rijk wilde worden, werd je manager van een jongensband of ontwikkelde je een nieuwe partydrug. Tegenwoordig kun je het best videogames gaan ontwikkelen. Laat een matige platformgame bouwen, plak er een stoere licentie op en het geld stroomt binnen.



De egocentrische en geldbeluste Wario heeft blijkbaar ook lucht gekregen van dit nieuwe fenomeen. In het GBA-spel Wario Ware, Inc. Mega Microgame$ speelt de schurk voor spelontwikkelaar en brengt hij met dollartekens in zijn ogen aan de lopende band lollige minispelletjes uit, die je als speler zo goed mogelijk dient te voltooien.
Of Nintendo met dit maffe thema zichzelf op de hak neemt of dat het de bedoeling is dat bepaalde andere spelontwikkelaars (Microgame$!) zich herkennen in het geldbeluste gedrag van Wario, is niet bekend.



## EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

Volgens mij draait het deze maand bij de Xbox-bezitter maar om één ding: Xbox Live. Sinds 14 maart kun je eindelijk online. Een fantastische gebeurtenis die Microsoft opvallend bescheiden bracht.
Daar is echter een goede reden voor. Het aansluiten van het breedbandmodem blijkt alles behalve eenvoudig en ook de verplichte invoer van je creditcard zit Microsoft Nederland dwars, vandaar dat Xbox Live bescheiden wordt opgestart.
Of ik dat een slechte zaak vind? Nee, ik heb liever dat Microsoft het aansluiten soepeler kan laten verlopen en de kinderziektes er uit haalt, dan dat de massa zich op Xbox Live stort en er dan veel problemen blijken te zijn.
Maar één ding is zeker, als Xbox Live soepel werkt, dan komt de concurrentie daar moeilijk overheen. Daar zet ik geld op in.
Wat ik steeds opvallender vind worden, is het gebrek aan echt sterke racegames. Op Colin McRae 3 na, heb ik nog geen toptitels gespeeld. Ook de nieuwe aanwas in de vorm van Racing Evoluzione en World Racing overtuigt mij niet. En wat brengt de toekomst: Project Gotham 2 en Midtown Madness 3. Nu, die laatste game moet het in mijn opinie vooral van de online component hebben. De eerste speelsessie van de singleplayer toonde mij te weinig vernieuwing en over PG 2 ben ik sceptisch. Voor een negen moeten ze echt een stuk beter hun best doen dan bij deel 1. Damn, waar blijft onze Gran Turismo!

"IK HEB LIEVER DAT MICROSOFT ZICH VOOR 100% FOCUST OP DE GAMES DAN DAT ZE NU AL GAAN ORAKELEN OVER EEN TWEEDE KINDJE."

Februari was een rustige maand voor de Xbox. Weinig echt heftige aankondigingen of het moest Bill Gates zijn die nu al over Xbox 2 sprak. Fijn hoor Billieboy, maar ik heb liever dat Microsoft zich voor de volle 100% op de games focust dan dat ze nu al gaan orakelen over hun tweede kind.
We hebben een wereldmachine thuis staan, nu de games nog. Op dat vlak lopen we toch echt achter bij de PS2 en PC, dat moet elke Xbox-bezitter toegeven.
En aankondigingen van een nieuwe Hunter-game, Pestilence van 3DO, BurnOut 2 met online mode, een platina budget-reeks, Star War Galaxies plus de eerste screens van Soul Calibur II en N.U.D.E. kunnen dat K-gevoel nog niet weghalen bij mij.
J.J.

# STELLING VAN DE MAAND

Elke maand plaatsen we op het forum van het Powerweb een stelling bij 'Stellingen van de redactie'. De 'Stelling van de maand' dus. De beste antwoorden verschijnen hier.

**Stelling: Concurrentie op de handheld-markt zou goed zijn.**

**Elantra:** Ja natuurlijk. Nintendo heeft een absolute macht in die industrie en dat is nooit goed. Meer concurrentie betekent meer goede spellen en goedkopere spellen

**Mooki:** In de komende jaren zal de GBA achterhaald worden door de mobieltjes, en dan kan Nintendo wel inpakken.

**Torment:** Hell ja, er moeten concurrenten komen... ik zou me dik genaaid voelen als ik net een GBA zou hebben gekocht... ze zijn duur en er komen alleen maar ports op! Met concurrentie zouden ze tenminste nog goede titels MOETEN maken!

**Lenny:** Jij hebt nog nooit GBA gespeeld anders zou je weten dat er ook goede GBA titels zijn.

**Michelle:** Dat mobiele telefoon gamen vind ik maar niks. Een mobiel is om mee te bellen, anders moet je maar een GBA nemen.

**Friek:** Best grappig hoe iedereen Microsoft voor geldwellustige ransbakken uitmaakt terwijl Nintendo zelf erop los poort op de GBA...

**Soepkip:** Concurrentie zal de markt geen kwaad doen, maar dan moet er wel goede concurrentie komen. Sega en NeoGeo hebben het al meerdere malen geprobeerd en faalden.

Alleen Sony en misschien Microsoft zouden serieuze concurrentie vormen. Over een Sony handheld gaan geruchten.

**Blaise:** Ze hebben concurrentie van de laptop. 3D gaming everywhere.

**Spoon:** Sony en Microsoft moeten gewoon allebei een handheld maken... dan heb je er drie: de PlayMate, Xboy en GBA en die kunnen dan lekker concurreren...

**Mastah2k3:** Het is natuurlijk wel nuttig als er concurrentie komt maar de concurrentie die er was, Lynx, GameGear, Wonderswan, Wonderswan Color, en nu dan dat ding uit Korea (ff de naam kwijt) die hebben het gewoon "net" allemaal niet. Het gros van de developers denkt gewoon "dikke vinger", iedereen koopt de GBA dus daar ga ik games voor maken.

## freecharts WEEK 8

In samenwerking met FreeRecordShop

Wij waren er niet helmaal down mee, jullie wel. De nieuwe Mortal Kombat staat op 1 bij de Cube, Xbox en PS2. Bij de PS2 stoot ie zelfs het sterke The Sims van de troon. EA niet huilen, want zoals verwacht kwam C&C Generals op 1 binnen in de PC charts. Opvallend is dat Unreal 2 nergens de nummer 1 spot wist te bereiken. Ook in dat opzicht een tegenvaller dus. Opmerkelijk bij de Xbox is dat Halo na dik een jaar eindelijk uit de charts is verdwenen. En what the fuck moeten we met MusicMaker? We dachten dat dit een gamecharts was...

### PC

| | | |
|---|---|---|
| 1 | - | C&C GENERALS |
| 2 | 2 | UNREAL 2: THE AWAKENING |
| 3 | 4 | LIATH |
| 4 | 3 | MOTOCROSS MADNESS 2 |
| 5 | 1 | BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME |
| 6 | 10 | PRINCE OF PERSIA 3D |
| 7 | 7 | KOLONISTEN VAN CATAN |
| 8 | 5 | ROLLERCOASTER WORLD |
| 9 | 6 | SIM CITY 4 |
| 10 | - | SUDDEN STRIKE |

### GAME BOY ADVANCE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 1 | MEDABOTS ROKUSHO |
| 2 | 5 | CHU CHU ROCKET |
| 3 | - | PREHISTORIK MAN |
| 4 | 6 | TONY HAWK PRO SKATER 3 |
| 5 | 10 | HARRY POTTER CHAMBER OF SECRETS |
| 6 | - | MEDABOTS METABEE |
| 7 | 2 | WOLFENSTEIN |
| 8 | 3 | BROKEN SWORD |
| 9 | 9 | BATMAN VENGEANCE |
| 10 | - | RAYMAN |

### PLAYSTATION 2

| | | |
|---|---|---|
| 1 | - | MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE |
| 2 | 1 | THE SIMS |
| 3 | 2 | GRAND THEFT AUTO: VICE CITY |
| 4 | - | METAL GEAR SOLID 2 |
| 5 | 3 | MUSIC MAKER |
| 6 | 7 | LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS |
| 7 | 9 | GHOST RECON |
| 8 | 4 | THE GETAWAY |
| 9 | 5 | NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 |
| 10 | - | TONY HAWK PRO SKATER 4 |

### GAMECUBE

| | | |
|---|---|---|
| 1 | - | MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE |
| 2 | 9 | ETERNAL DARKNESS |
| 3 | 5 | TARZAN |
| 4 | 2 | MEDAL OF HONOR: FRONTLINE |
| 5 | 1 | MARIO PARTY 4 |
| 6 | 4 | STAR FOX ADVENTURES |
| 7 | - | RESIDENT EVIL |
| 8 | - | EXTREME G3 |
| 9 | 7 | STAR WARS: JEDI OUTCAST |
| 10 | - | DISNEY SPORT FOOTBALL |

### XBOX

| | | |
|---|---|---|
| 1 | - | MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE |
| 2 | - | RACING EVOLUTIONE (RE) |
| 3 | 2 | SPLINTER CELL |
| 4 | - | ANTZ EXTREME RACING |
| 5 | 1 | AGGRESSIVE INLINE |
| 6 | 5 | GHOST RECON |
| 7 | 8 | BLINX |
| 8 | 4 | MEDAL OF HONOR FRONTLINE |
| 9 | - | DYNASTY WARRIORS 3 |
| 10 | - | DARK SUMMIT |

*De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor*

## GBASP 28 MAART IN EUROPA



Terwijl de grote drie consoles strijden om de eerste plaats, tuft de Game Boy Advance lekker door, veilig profiterend van zijn monopoliepositie op de handheld-markt. Om die positie te behouden lanceerde Nintendo op 14 februari de GBASP in Japan. We hebben op de redactie inmiddels ook een aantal van die hebbedingetjes ontvangen en ze vallen goed in de smaak (zie ook pagina 78). In Japan vlogen de eerste 200.000 SP-tjes als zoete rijstkoekjes over de toonbank, enkele uren nadat de winkels open gingen was het ding dan ook al weer overal uitverkocht.

Of de nieuwe GBA in Europa ook zo'n succes wordt valt nog te bezien, als het aan marketing manager Frank Rittinghaus ligt in ieder geval wel.

"We mikken met de GBASP op de doelgroep 15-24 jaar, niet alleen de hardcore gamers maar eigenlijk iedereen die wel eens een spelletje speelt en belangstelling heeft in hi-tech gadgets."

Is meneer Rittinghaus ook bang voor concurrentie van Nokia's N-Gage?

"Op dit moment kan ik me er geen goed beeld van vormen. Wel negatieve verhalen gehoord over de games, die inferieur zijn aan die van de GBASP, de kleine knopjes waarbij je snel misdrukt en een klein scherm dat slechts vanuit een bepaalde hoek te bekijken is. Voor mij is het voornamelijk een telefoon."

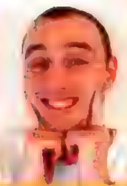
## AANGEKONDIGD

Games die afgelopen maand werden aangekondigd. De sterren geven onze reactie op de aankondiging weer en niet de kwaliteit van het spel.

★★★: we zijn enthousiast
★★: we zijn benieuwd
★: het laat ons koud

- **ISS 3**
  Voetbal PS2 / XBOX / NGC / PC!!! ★★★
- **Colin McRae 4.0**
  Rally PC / PS2 / XBOX ★★★
- **Hunter The Reckoning: Redeemer**
  Action XBOX ★★
- **Bad Boys II**
  Action PS2 / XBOX / NGC / PC ★
- **Restaurant Empire**
  Kooksim PC ★
- **Conflict Desert Storm**
  Tactical Combat NGC ★★
- **Postal 2**
  Shooter PC ★★★
- **Black-9**
  Shooter PC ★★
- **Pestilence**
  Action XBOX ★★
- **Schwarzenberg WW2**
  Adventure PC ★
- **Expansion Pack Rollercoaster Tycoon**
  Pretparksim PC ★★
- **Freedom: The Battle for Liberty Island**
  Stealth Action PS2 / XBOX / PC ★★★
- **MX Superfly**
  Motorcross PS2 / XBOX ★
- **Tube Slider**
  Sci Fi Racer NGC ★★
- **Fair Strike**
  Heli-sim PC ★
- **Hitman 3**
  Stealth Shooter PC ★★★
- **Scrapland 3D**
  Sci-fi Action PC ★★
- **Shadow of the Sun**
  Shooter PS2 / XBOX / NGC / PC ★★★
- **Expansie The Sims: Superstar**
  Sim PC ★
- **Sabotage 1943**
  WW2 Shooter PC ★★
- **Syberia 2**
  Adventure PC ★★
- **Priest**
  MMORPG PC ★
- **Premier Manager**
  Voetbalmanager PC / XBOX / GBA ★★
- **Backyard Wrestling**
  Arcade Wrestling N.N.B. ★
- **Bloodmoon, Add on voor Morrowind**
  RPG PC ★★
- **Fugitive Hunter**
  Shooter PS2 ★★
- **Group S Challenge**
  Race XBOX ★★
- **Mortyr 2**
  WW2 Shooter PC ★★★
- **Psychotoxic: Gateway to Hell**
  Action PC ★★

## EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



PC gamers hebben de afgelopen tijd weinig te klagen gehad. Februari en maart brachten veel toptitels waarvan enkele grote namen hun verwachtingen wisten waar te maken en andere titels toch wat tegenvielen.
Ik noem enerzijds C&C: Generals, Rainbow Six: Raven Shield, Splinter Cell, anderzijds Unreal II en Impossible Creatures.
Vooral Unreal II heeft het behoorlijk zwaar te verduren gehad als zijnde te kort en te simpel. Ik vind dat deels onterecht en heb in mijn review een nummer geleden ook uitgelegd waarom.
Wat me echter nog het meest stoort in deze, is het gepapegaai van vele (vooral online) reviews. Als er een schaap over de dam is...
Ik doel op de veelbesproken 10 uur gameplay. Een website begon ermee en vervolgens las je het overal terug. En dat is vreemd, want volgens mij is ieder mens nog steeds uniek en vind ik het knap als de reviewer van GameSpot precies even lang over Unreal II doet dan die van

"EEN SPEL PUUR AFREKENEN OP ZIJN TIJDSDUUR IS SLAP. ZEKER ALS DIE GESTELDE TIJDSDUUR IS OVERGEKALKT VAN COLLEGA WEBSITES!"

GameSpy en die van GratisGames-Ritselen.nl. Hoezo verdacht?
Ten tweede vraag ik me af... zit iemand met een stopwatch naast zijn PC de speelduur te timen? Wie zegt me dat het niet 10 uur en 27 minuten was? En waarom zou je alle filmpjes wegklikken en door de game heen rushen zonder verschillende tactieken te proberen of bepaalde onderdelen nog eens opnieuw te spelen? Want anders kom je nooit aan die, door iedereen zo broederlijk opgeschreven, 10 uur gameplay.
De volgende vraag is, op welke moeilijkheidsgraad is de game gedraaid? Was het rush, rush op het makkelijkste niveau omdat de deadline naderde, of is de game op het allermoeilijkste level uitgespeeld (als ie überhaupt al uitgespeeld is)? De uitkomst laat zich wel raden.
Natuurlijk is kort nooit leuk, maar het gaat om de sensatie die je ervaart. Een spel puur afrekenen op zijn tijdsduur is slap, zeker als die gestelde tijdsduur op twijfelachtige wijze geconstateerd wordt – of nog erger – overgekalkt is van collega websites!
JAN

## METAL GEAR SOLID 3

Al een paar maanden wordt er druk gespeculeerd over Metal Gear Solid 3. Wij maken de balans op en proberen zin van onzin te scheiden.

**Komt er een deel 3?**
100% zeker. Kojima heeft het al aangekondigd en de eerste beelden zullen te zien zijn op de E3.

**Wanneer?**
Wij mikken op de commercieel aantrekkelijke Kerstperiode van 2003. Kojima leverde al eerder een MGS af in de kerst nadat ie de eerste beelden liet zien op de E3.

**Komt deel 3 ook op de Xbox uit?**
Een PS2 game is dead sure. Over een Xbox-versie heeft Konami nog geen officieel standpunt ingenomen. We weten wel dat Kojima de Xbox hoog heeft zitten, gezien zijn lovende uitspraken over Splinter Cell. Verder is het een man die altijd het maximaal mogelijke wil op technisch gebied... en de Xbox heeft hem op dat gebied veel te bieden.
Wij geloven dan ook in een Xbox-versie. Of het een gelijktijdige launch betreft, betwijfelen we echter.

**Speelt Snake de hoofdrol?**
Kojima maakt niet twee keer dezelfde fout. Met MGS Substance gaf hij dat al indirect aan. Bovendien heeft Konami aangekondigd dat David Hayter de stem van Solid Snake weer voor z'n rekening neemt. Dat doe je niet voor niks.

**Komen er vernieuwingen?**
Kojima schijnt meer first person actie te willen gebruiken in navolging van Splinter Cell. Die game heeft hem erg beïnvloed. Licht en geluid zullen daarom ook zeker een belangrijke rol gaan spelen.

**Gaat MGS 3 online?**
Wij denken dat Kojima dat alleen doet als ie echt met een nieuwe, bij MGS passende multiplay-variant kan komen. Standaard Deathmatch is niks voor hem.




[illegible]

# IN GESPREK M

**Iedere maand tackelen we een developer uit de biz. Michel Cassius bijt het spits af. De man is Europees Director of Xbox Platform en aangezien Xbox Live net up & running is in Europa, leek 't ons hét moment de man eens aan de tand te voelen.**

**PU:** "Waarom zou ik als Xbox-gamer Xbox Live moeten aanschaffen? Overtuig me!"
**Cassius:** "Het is de meest veilige, snelste en simpelste manier om online games te spelen vanuit de luxe van je huiskamer. Bovendien kun je chatten, gratis content downloaden en met iedereen over de wereld spelen zonder vertraging. Wat wil je nog meer?"
**PU:** "Oké, tot zover het promopraatje. Het is heel verleidelijk voor uitgevers om het Xbox Live logo op hun gamedoosje te kwakken. Hoe zorgen jullie ervoor dat 't ook echt iets toevoegt? Straks kopen gamers spel Y met een Xbox Live logo en kunnen ze alleen maar een ander petje voor de held van de game downloaden."
**Cassius:** "Dat zal niet gebeuren. We hebben een Xbox approval code. Als Microsoft niet akkoord gaat met de Xbox Live con-

## 2K SPORTSERIE NIET LANGER OP DE NGC

[illegible]

### ALTERNATIEVEN?

[illegible]

### BASKETBALL

[illegible]



### IJSHOCKEY

[illegible]



### AMERICAN FOOTBALL

[illegible]



### SPORT ALGEMEEN

[illegible]

# ET... MICHEL CASSIUS

tent, dan komt die er niet. En dus ook geen logo op de speldoos. Het downloaden van nieuwe content wordt heel serieus aangepakt. Naast free updates in de vorm van levels, wapens, voertuigen enz., komt er ook premium content voor nog meer extra's. Voor die laatste zal een klein bedrag betaald moeten worden, uiteraard."

**PU:** Premium content? Dat klinkt als commercie all over? Wie vertelt me dat je straks niet overal voor moet betalen. Dat ik een wieldop gratis kan downloaden voor Project Gotham 2, maar voor nieuwe auto's moet gaan dokken?"

**Cassius:** "Dat vertel ik je nu. We zouden wel gek zijn om alleen maar Premium content aan te bieden. Dan bloedt het meteen dood. Gratis downloads zullen minstens zo belangrijk zijn; in het begin zal het alleen maar gaan om free downloads."

**PU:** "EA – de grootste partij uit de biz - ondersteunt vooralsnog geen Xbox Live. Een flinke domper want FIFA 2003 live, Medal Of Honor live, NBA Street 2 live..."

**Cassius:** "EA is een partner van Xbox. En EA wordt ooit een partner van Xbox Live. Wanneer? Dat weet ik niet. Maar ze komen vast en zeker over de brug."

**PU:** "Wat gaat Xbox Live kosten na die 12 maanden? Moet ik dan als gamer een maandbedrag betalen of kan dat ook per jaar?

**Cassius:** "Ik kan nog geen bedrag noemen, omdat we dat simpelweg nog niet hebben. Maar geloof me, we hebben ons lesje geleerd wat betreft prijszetting (lacht). Denk aan een soortgelijke betaling als bij mobiele telefoons, Een 2-jarig abonnement wordt goedkoper dan een half jaar abonnement..."



## DAGBOEK FABLE

### MR. X

De stress die bij het maken van een computergame komt kijken, is soms ondraaglijk. En bij ons wordt die stress nog eens versterkt door de perikelen van één bepaald persoon waarmee we samenwerken. Omdat we geen zin hebben in dure rechtzaken noemen we deze persoon Mr. X.

Mr. X is een extreem getalenteerde individu en behoort tot de top in zijn beroep. Echter, Mr. X trek de ene ramp na de andere aan. Lees en huiver.

### DE DUIM

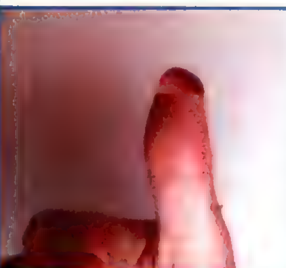
We komen binnen om te gaan werken...

Mr. X: "Oh... eeh, hebben jullie plakband of tape eh... je weet wel ..."

Wij: "Zeker, in het kastje boven de ... eh... wat is dat?"

Mr. X: "Oh, gewoon bloed."

Wij: "Bloed?"





Mr. X: "Tja, ik was wat aan het snijden toen ik dronken was afgelopen nacht en toen sneed ik het topje van mijn duim eraf."

Wij: "!?"

Mr. X: "Yep... I was dan ook heeeel erg dronken. Wodka, je weet wel. Toen sneed ik mijn topje eraf. En volgens mij heb ik het er verkeerd om op terug gezet."

### DE RUG

De telefoon gaat over ...

Mr. X: "Oh. Hai. Met mij."

Wij: "Hallo Mr. X. Wat is er?"

Mr. X: "Nou, ik kan me niet bewegen. Ik heb een bepaalde spier in mijn rug heel erg verrekt ..."

Wij: "Dat klink pijnlijk."

Mr. X: "Zeg dat wel. En ik lig al twee dagen plat op de vloer, helemaal alleen. Ik ben er met veel pijn en moeite net in geslaagd de telefoon te bereiken .... Ik voel me erg zwak. Ik denk dat ik al 18 uur geen water heb gehad.."

Wij: "...eeh."

Mr. X: "Ik ga nu mijn vriendin bellen om me te helpen naar het ziekenhuis te brengen.

Wij: "Zucht..."

### DE WASMACHINE

De telefoon gaat weer; de voorbode van naderend onheil...

Wij: "Oh nee. Jij weer?"

Mr. X: "Hai, met mij, Mr. X."

Wij: "Shit, shit, shit..."

Mr. X: "Zit je? Want wat ik nu weer heb..."

Wij: "...shit, shit..."

Mr. X: "...m'n wasmachine kwam van de trap afrollen en rolde zo over me heen. Nu heb ik beide polsen gebroken en twee ribben gekneusd. Dus ik kan dat dorpje uit level zoveel niet afmaken want ik moet mijn armen laten spalken.

Wij: (geluid van hoofden die hard tegen een tafelblad slaan).

Iedere keer als maandagochtend de telefoon gaat terwijl Mr. X nog niet op kantoor is, houden we ons hart vast. Telkens als hij zegt 'Heb je even' breekt het angstzweet ons uit. We zijn een klein team en Mr. X heeft een enorme impact op Fable. Begrijp ons niet verkeerd; Mr. X heeft echt bijzonder veel pech. Het is alleen de manier waarop hij het brengt. Zijn gelaten reacties op zijn rampen. Zoals: "Tja, wat zal ik zeggen"?

Pardon?!! Je hebt ieder denkbaar bot in je lichaam gebroken. Hoezo "Tja, wat zal ik zeggen"?

*Overeenkomsten met een niet nader te noemen PU-redacteur, berusten geheel op toeval - Ed.*

## EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Wat zijn dat toch voor mensen... mensen die DVD-opties negeren... mensen die de steeds aantrekkelijkere Xbox-aanbiedingen weerstaan... mensen die het supergrote assortiment PS2-software laten voor wat het is... mensen die toch liever zo'n Cube in huis halen. Wie o wie zijn dat nu toch, de typische Cube-bezitters? Zijn het kinderen? Hardcore gamers?

Ik weet het niet. Misschien zijn het zonderlinge snuiters als ik. Mensen die vinden dat er in de werkelijke wereld al genoeg realisme, competitie en geweld bestaat en het dus helemaal niet erg vinden als spelwerelden hier niet op zijn gebaseerd. Misschien zijn het wat dromerige types, mensen die houden van fantasie, creativiteit en spannende avonturen.

Het zijn gamers die het nieuws dat Colin McRae 3 niet uitkomt op de Cube schouderophalend afdoen als "spijtig voor de liefhebbers". Sega's Sportgames komen niet langer naar de NGC? Jammer... maar de Sonic-games toch nog wel? Het zijn mooie tijden voor deze gamers, met recentelijk Resident Evil Zero, Super Monkey Ball 2, Phantasy Star Online, Rayman 3, Skies of Arcadia en Metroid Prime.

"NINTENDO LIJKT EINDELIJK EENS TE REAGEREN OP AL DE TOFFE XBOX-AANBIEDINGEN"

Tussen al deze releases door heb ik de afgelopen maand ook nog wat tijd gevonden om het Nintendo-nieuws te volgen. Wat me het meest is bijgebleven?

Zoals verwacht heeft Nintendo aangekondigd dat de eerste gelimiteerde editie van Zelda: The Wind Waker ook in Europa vergezeld gaat van een extra schijfje met daarop Ocarina of Time, Master Quest en enkele filmpjes van toekomstige software. Over waar voor je geld gesproken: tegenwoordig kun je bij de aanschaf van een Cube een gratis spel uitkiezen en binnenkort kun je klassieke Cube-games als Pikmin, Luigi's Mansion en Super Smash Bros Melee oppikken voor zo'n 30 Euro in de Player's Choice-serie. Inderdaad, Nintendo lijkt eindelijk eens te reageren op al die toffe Xbox-aanbiedingen.

En dan de toekomst: Miyamoto heeft onlangs aangegeven dat het de bedoeling is om Pikmin 2 en 128 Mario's nog voor het eind van 2003 in de Japanse winkels te hebben, terwijl NOA onlangs tussen neus en lippen door meldde dat Retro Studio's al hard aan de slag is met de opvolger van Metroid Prime.

JURJEN

ONTWIKKELD
IN SAMENWERKING ME
SAS GOLF
OORLOG-HELD
CHRIS RYAN

YOU HAVE
A PLAN,

YOU HAVE
AN ENEMY,

EXECUTE
THEM BOTH.



Jij bent David Jones, ex-SAS éénmans leger. Gebruik je vuurkracht en tactisch talent om te overwinnen.





Schakel terrorisme uit in Rusland, China en het Midden Oosten.

Kies uit meer dan 30 wapens, waaronder M16, Dragunov en veel meer, allen met realistische eigenshappen om je doelen uit te schakelen.





Een sublieme multiplayer ervaring met teamorders en voice over.




"STEALTHY SHOOTER BLINKT UIT IN GAMEPLAY" PCZONE BENELUX

"EÉN VAN DE BESTE SLUIPSCHUTTER GAMES OOIT..." PC GAMER

# I.G.I-2™ COVERT STRIKE™

Download de demo en Chris Ryan's tactische video via: www.codemasters.com/igi2
















GENIUS AT PLAY™

# VIVENDI UNIVERSAL FAIR 2003

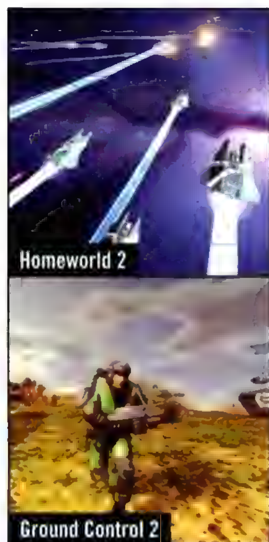


**De PU zat weer eens strotjevol. En wat doe je dan als blad als er zich een persreis na de deadline aandient? Doorschuiven naar het volgende nummer. Simpel toch? Klopt, maar dan hebben jullie de info uiteindelijk wel een dikke maand later. Jan eiste daarom een pagina vorausdeutung. Met andere woorden; hier lees je de eerste indrukken en alvast wat krenten uit de pap. Volgende maand krijg je het uitgebreide verslag met alle ins & outs. Een goede compromis dachten wij…**

Vivendi Universal houdt ieder jaar een gamebeurs om de line-up van het nieuwe jaar te tonen en deze keer was het Franse bedrijf neergestreken in Berlijn. VU is na EA de grootste publisher in Europa. Onder de vlag van Vivendi opereren onder andere Sierra, Universal Interactive, Black Label en NDA. Die labels hebben op hun beurt weer een aantal ontwikkelaars in hun stal zitten waaronder grote namen (Blizzard, Valve, Relic) maar ook minder bekende goden.
Toch rommelt het al tijden rond Vivendi. EA en Microsoft zouden volgens de geruchten in gesprek zijn met Vivendi voor een mogelijke overname. Verschillende Vivendi kopstukken die ik sprak, maakten zich echter niet druk. Een medewerker zei: "We worden zeker ooit opgekocht, zij het niet nu, dan over twee maanden of over twee jaar. Op zich zal er niet heel veel veranderen".
Microsoft ontkent echter alles ("Er zijn geen gesprekken") en van EA is bekend dat ze losse studios willen kopen en geen enorme club als Vivendi. Het zou dus best kunnen dat bijvoorbeeld Blizzard ooit nog eens bij Microsoft of EA terechtkomt.

## STERKE SEQUELS & NIEUWE FRANCHISES

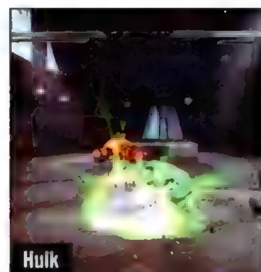
Halleluja en dank aan de grote gamelord; maarliefst twee van mijn favoriete PC games krijgen een sequel: **Homeworld** én **Ground Control**!



Homeworld 2

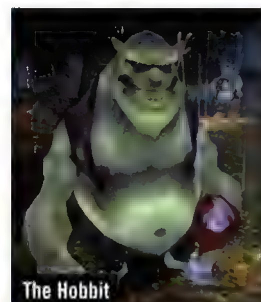
Ground Control 2

Beide games hebben een nieuwe engine en mijn mond viel open bij het zien van zoveel grafische pracht tezamen met vernieuwende gameplay-elementen. Volgende week kom ik uitgebreid terug op deze games.
Boven verwachting was de game **Hulk** die op alle platformen uitkomt. De game is cell shaded, zag er zeer stijlvol uit en wordt gelijktijdig met de film gereleased. Na al die matige superheldengames kan deze groene variant van J.J. misschien wél potjes gaan breken.



Hulk

Aandoenlijk en gericht op de Mario en Zelda gamers is **The Hobbit**, niet langer exclusief voor de Cube maar nu ook op Xbox en PS2. De platform/combat/adventure mix oogt erg cute (kiddy volgens sommigen) maar steekt beter in elkaar



The Hobbit

dan je zou denken.
Hersenloos knallen kon ook in de shooters **Judge Dredd: Dredd versus Death** (PC en PS2), **Die Hard: Vendetta** (aangepast en verbeterd voor de PS2, o.a. met multiplayer) en **Mace Griffin: Bounty Hunter** (PC, Xbox, PS2). Toch werd ik van deze drie titels niet echt warm.

## GEEN HALF-LIFE 2... EN OOK NIET OP E3?!

Teleurstelling was er ook, namelijk weer geen Half-Life 2 aankondiging. Sterker, op de Bloodrayne party vertelde een aangeschoten marketingmanager dat ook op de aankomende E3 Half-Life 2 niet getoond wordt.
Valve richt zich nu op **Counter-strike: Condition Zero** en eerlijk gezegd heb ik daar mijn twijfels over. Ik zie de hardcore CS fan nog geen 49 euro neerleggen voor een singleplayer versie. En als anti-terrorisme shooter is de game technisch achterhaald en is Raven Shield momenteel king. Valve… ga eens wat nuttigs doen!



Counter-Strike: Condition Zero

Opvallend was ook dat de makers van Battle Realms bezig zijn met een Lord Of The Rings RTS onder de naam **War Of The Ring**. Helaas is deze game nog maar vijf maanden in de maak dus screenshots waren nog niet voorhanden.
Bis soweit aus Berlin, meine damen und herren; nächste Monat viel mehr interessante und neue spielen! Jawohl!



Bounty Hunter

## 'OUD' NIEUWS

- Codemasters stopt met het maken van games voor de NGC. Niet dat ze nu zoveel voor de kubus produceren…
- Er komen geen Army Men-games meer uit op de GBA. Kut!
- Nintendo gaat met een budgetreeks voor de NGC komen, genaamd Players Choice.
Eerste games zijn Luigi's Mansion, Pikmin en Super Smash Bros. Melee. Kosten: waarschijnlijk 30 euro.
- Ook Microsoft biedt binnenkort games voor weinig aan.
- De shooter Ecks vs Sever voor Xbox en PS2 schijnt gecancelled te zijn.
- De opvolger van de GameCube staat gepland voor 2006.
- Bandai, de makers van de Wonderswan handheld, geven het op. Ze kunnen het niet winnen van Nintendo. Ze gaan games voor de, jawel, GBA maken.
- De MMORPG FFXI heeft in Japan met pijn en moeite 200.00 abbo's weten ter strikken.
Hopelijk zijn de vele kinderziektes die het netwerk teisterden bij de Amerikaanse launch verdwenen.
- Wel succesvol is DBZ Budokai; 2 miljoen schijfjes verkocht. Kassa!
- The Sims Online op de PC zal maanden worden uitgesteld.
EA wil zo voorkomen dat mensen na de release nog grote bestanden moeten downloaden.
Tevens streven ze naar een gelijke release in heel Europa.
- Sega gaat fuseren met Sammy inc. uit Japan. Sammy wie??? zul je zeggen. Nu die gasten maken het spel Pachinko, een soort gokspel dat echt bakken geld oplevert.
Geld dat Sega goed kan gebruiken om opkopers af te houden.
- Japan krijgt een speciale Metroid Fusion-versie met keuze uit diverse moeilijkheidsgraden plus de mogelijkheid om tot 15 verschillende eindes te komen.
- Bij Amazon.com staat Doom III op een 31 juni release. Wie weet.
- Nintendo gaat MacDonalds helpen meer hamburgers te verkopen. In veel van de MacDonalds-vestigingen in de VS komen NGC-demopods te staan. Nee, niet in Nederland. Wil je dat? Kwestie van massaal even een tijdje naar Burger King gaan.
- De stand alone add on voor Return to Castle Wolfenstein, Enemy Territory is gecancelled.
Id Software vond de kwaliteit niet goed genoeg.
- Een kleine rectificatie, bij de preview van Midnight Club 2 staat als uitgever CD Contact Data, dat is natuurlijk Take2.
- Kakuto Chojin, is gecancelled voor een Europese Xbox release. De game is te slecht.

## YAGER

**Wie:** Yager Development
**Waarop:** Xbox / PC
**Wanneer:** Begin april 2003
**Waarom wel:** Omdat we nog niet echt een goede space shooter op met name de Xbox hebben en deze game er grafisch echt heel fijn uitziet. Een eerste hele kort speelervaring in Las vegas leerde verder dat het verhaal erg belangrijk is en de besturing heerlijk aanvoert.
**Waarom niet:** Omdat die eerste spelervaring ook uitwees dat het allemaal wel erg moeilijk was. En omdat we niet weten of ze de Duitse taal weghalen. Zal toch wel…






## BOKTAI

**Wie:** Konami (Hideo Kojima)
**Waarop:** Game Boy Advance
**Wanneer:** NNB
**Waarom wel:** Een game van Kojima's hand kan alleen maar goed zijn. Boktai (vrij vertaald 'mijn zonnetje') is nu al revolutionair door zijn cartridge met lichtgevoelige sensor. Licht heb je in de game nodig om bepaalde vijanden te verslaan of om sterker te worden.
**Waarom niet:** Het zou ook kunnen dat een game van Kojima's hand een teleurstelling wordt, ook Michael Jordan speelt wel eens slecht. Of gewoon omdat die lichtgevoeligheid niet werkt, zulk mooi weer is 't hier meestal ook niet.






## SUDEKI




**Wie:** Climax
**Waarop:** Xbox
**Wanneer:** Kerst 2003
**Waarom wel:** Omdat deze action-RPG er bizar mooi uitziet, de characters een sexy manga uiterlijk hebben met een westerse stoerheid en de mix van vier karakters en co-op gameplay prikkelt.
**Waarom niet:** Omdat we de game nog niet in actie hebben gezien en die bizar mooie plaatjes misschien wel opgepoetst zijn óf erger, een gebrek aan innovatieve gameplay moeten verhullen.




## ROME: TOTAL WAR




**Wie:** Creative Assembly
**Waarop:** PC
**Wanneer:** Q1 2004
**Waarom wel:** Na Shogun en Medieval gaat de Total War serie 3D en worden de enorme veldslagen nog grootser, intenser waarbij spelers meer dan 10.000 uit polygonen opgebouwde gemotion-capturede soldaten besturen in het heetst van de strijd ten tijde van het oude Rome.
**Waarom niet:** Omdat diezelfde 10.000 uit polygonen opgebouwde gemotion-capturede soldaten waarschijnlijk een Pentium 6, 4 Ghz vragen en gamers het wel een beetje zat zijn om voor ieder game een nieuwe PC of op z'n minst 3D kaart te moeten kopen.




## POWERSPY

■ J.J. wil Jan bedanken voor het doorgeven van de verkeerde naam aan Atoll Soft voor het ticket naar Las Vegas (THQ-trip). Nu zat de arme jongen anderhalf uur bij de douane vast.

■ Gelukkig dat het de blonde J.J. betrof, want als het de donkere Skate was overkomen, dan hadden ze zeker de anti-terroristen brigade er bijgehaald.

■ End of story voor Sunstorm Interactive. Voor de verandering zitten we daar echter helemaal niet mee. Laat die eikels van de fijne Deerhunter-serie lekker in de goot terechtkomen en daar door een zwerfhond met rabiës worden gebeten.

■ Microsoft doet er alles aan om cool gevonden te worden. Nu hebben ze een deal met DJ Tiësto gesloten, die drie avonden in de Amsterdamse Club Panama zal draaien onder de naam 'Invited by DJ Tiësto'. Tijdens zijn platenset kan iedereen zich uitleven op diverse Xbox demosets.

■ Jan wil graag de data van de avonden weten, dan kan hij effe verkassen. De man woont een paar honderd meter van de club vandaan en heeft een bloedhekel aan house.

■ Een babysitter in de Amerikaanse stad Tipp City is opgepakt door de politie, nadat hij een 6-jarige jongetje in de droogtrommel had gestopt. Reden: hij werd helemaal gek van het geluid van zijn GBA.

■ Mogen wij getuigen dat je inderdaad gek van die sound kan worden.

■ Nederlanders spelen het vaakst webspelletjes. Je weet wel webdarts enzo. Tjeezus, kun je UT 2003 of BF 1942 online spelen, doe je dat.

■ Neem dan de Japanners. Online gamen is daar populairder dan online shoppen. Overigens verliest gamen het wel weer van online porno bekijken, maar dat snapten jullie al.

■ Mortyr 2 is net aangekondigd. Vanzelfsprekend doen we de review net als bij het eerste deel, minstens een jaar voor release.

■ De Noorse televisie heeft een kamerlid betrapt op het spelen van een wargame op zijn pocket PC tijdens een kamerdebat over Irak. De man leefde zich gewoon even in.

■ Een 21-jarige Japanner is gearresteerd wegens virtuele diefstal. Hij brak in op de server van Ultima Online en roofde een huis van een andere speelster. Waarde: 25 miljoen virtuele goudstukken.

■ De situatie van Sega blijf onduidelijk. Leek de deal met Sammy vorige maand nog te betekenen dat ze genoeg geld hadden om onafhankelijk te blijven, nu worden de geruchten toch steeds sterker dat of Microsoft of EA de toko overneemt. Niks ten nadele van EA maar dat klinkt toch wat eng, want killen ze dan niet de 2K-serie ten faveure van hun eigen sportgames? Jeroen en J.J. worden er nu al zwetend wakker van.

## MICROSOFT EN EA RULEN DE WERELD

Check dit lijstje even. De verkoopcijfers van de eerste weken van februari in de VS. Als Microsoft nu nog even Vivendi opkoopt, kunnen EA en Microsoft de gameswereld onderling verdelen.

NPD Techworld's Top 10 PC Games: Week Ending February 1

| Rank | T tle | Publisher |
|---|---|---|
| 1 | Sim City 4 | Electronic Arts |
| 2 | Sims Deluxe | Electronic Arts |
| 3 | Sims Unleashed Expansion | Electronic Arts |
| 4 | Zoo Tycoon | M.crosoft |
| 5 | Warcraft III | Vivend Universa |
| 6 | Age of Mythology | Microsoft |
| 7 | Roller Coaster Tycoon 2 | Infogrames |
| 8 | Zoo Tycoon Marine Mania | Microsoft |
| 9 | Meda. of Honor Allied Assault | Electronic Arts |
| 10 | Battlefield 1942 | Electronic Arts |

## GTA OP DE XBOX EN DE CUBE

Ho, niet meteen naar de shop rennen; de Xbox en NGC-versie van GTA ligt er nog niet. Toch zou dat best wel eens het geval kunnen zijn in de toekomst.
Het is en blijft een grote wens van zowel Microsoft en Nintendo als vele Xbox en NGC-bezitters om de GTA reeks te kunnen spelen. Nu, dat lukt tot oktober 2004 zeker niet. Tot die tijd hebben Sony en Take Two een exclusieve overeenkomst.
Daarna mag er weer onderhandeld worden, en reken maar dat zeker Microsoft dan met de geldbuidel gaat rammelen.
Geen schijn van kans? Nou, dat weten we nog zo net niet, want wat dacht je van het wapen der techniek? Take Two gaf al aan dat ze met GTA Vice City alles uit de PS2 hadden gehaald en ken jij developers die in een vervolg geen vooruitgang willen boeken?
Alhoewel Take Two de PS2 nooit zal verlaten, is een gelijktijdige launch op twee of drie consoles volgens ons niet ondenkbaar…



# WAT BRENGT DE E3 ONS?

## EFFE SPECULEREN…

■ Microsoft presenteert de verkleinde Xbox. Wij denken aan een laptop-achtige constructie met daarin een kleinere laptop processor, die op zijn beurt weer een kleinere fan nodig heeft. Verder wordt de bovenkant plat zodat je het apparaat makkelijker onder of boven audioapparatuur kan plaatsen. Verder zal Xbox Live software standaard geïnstalleerd zijn.
■ De big three komen met een prijsverlaging.
■ Rockstar komt met GTA 4. GTA San Andreas is volgens het bedrijf wishfull thinking van journo's.
■ Zowel Vivendi als EA komen met een Lord of The Rings RTS.
■ EA presenteert een nieuwe Medal of Honor game en mogelijk Red Alert 3, plus een écht nieuwe Sims-game.
■ De eerste beelden van Max Payne 2.
■ Bioware maakt iets voor de PC en de Xbox, maar wat???



■ Doom III is speelbaar.
■ We zien de opvolger van Operation Flashpoint. Krijgt Battlefield 1942 een concurrent?
■ Sony schittert met Gran Turismo 4 (online) en een Halo-killer gemaakt door Criterion.
■ Nintendo komt met een spectaculaire nieuwe game van Miyamoto plus een paar goede online games.
■ Valve maakt Half-Life 2 of Team Fortress 2 of Counter-Strike 2 bekend.
■ En natuurlijk eindelijk Duke Nukem Forever…

## LOSER VAN DE MAAND




We hebben Dave Mirra altijd een coole gast gevonden maar hij is nu toch wel een beetje door het ijs gezakt voor ons. De man heeft Acclaim namelijk aangeklaagd en eist 21 miljoen dollar van hen omdat ze zijn goede naam hebben bezoedeld met BMX XXX.
In eerste instantie was meneer de crossfietsert down met het product. Maar toen half de VS over de game heen viel, wist Mirra niet hoe snel hij zijn naam van het spel af moest laten halen.
Hij zegt zelf: "I believed that its content would contain non-offensive slapstick or satirical humour." Toen hij door had dat het allemaal flink seksueel geladen was, wilde hij niet meer.
Nou is BMX XXX een rukproduct en wij zouden onze naam er ook niet aan willen verbinden maar Acclaim heeft Mirra's naam er op zijn verzoek toch echt afgehaald. Wij mochten de naam Dave Mirra in ieder geval niet gebruiken in GameKings.
Mirra bestrijdt dat echter; hij spreekt van "injury to reputation, false advertising, breach of contract en invasion of privacy". Wij vinden dat dus zielig. Eerst de stoere gast uithangen, vervolgens pas gaan piepen als de game geboycot wordt en daarna alsnog Acclaim aanvallen. Geef gewoon toe dat je een geldwolf bent.

# INSIDER



**Hoewel we veel zien en horen tijdens trips en perspresentaties, blijven sommige deuren ook voor ons gesloten. Zo weten we lang niet altijd wat de werkelijke beweegredenen zijn voor het uitstellen of cancellen van een game, hoe het er echt aan toe gaat op de werkvloer en hoe groot de rol van tycoons als Molyneux en Miyamoto werkelijk is. Dat zijn bedrijfsgeheimen... maar niet voor onze 'insider'. Al jarenlang werkzaam in de gamesbiz gaat hij vanaf deze maand maandelijks in de PU vertellen hoe het er werkelijk aan toe gaat. We willen erbij vermelden dat niet alles wat hij opschrijft ook onze mening reflecteert.**

De legendarische rockband "The Sex Pistols" deed het al eind jaren 70 vorige eeuw door tijdens concerten op hun publiek te spugen, Youp van het Hek vult al zijn conferences steevast met snoeiharde grappen over de tekortkomingen van de burgerlijke bevolking die nou juist net naar al zijn voorstellingen komt en stervoetballer Figo steekt tijdens Real Madrid-Barcelona doodleuk z'n middelvinger op naar de tribunes met de Catalaanse fans. Kortom: minachting voor het publiek is van alle tijden en zo ongeveer in elke vorm van vermaak terug te vinden.
Ook de games industrie is hierop geen uitzondering. Sterker nog, we zijn er zelfs heel erg goed in. Dat gaat ongeveer zo: men neme een naam van een bekende artiest, film, boek, sporter etc. Die (licentie) kopen we voor veel geld en daaronder plakken we een game die we even in een paar maandjes tijd in elkaar sleutelen (we hebben immers niet zo veel geld meer over), maar waarvan we hopen dat de consument dit niet zal merken, omdat ie waarschijnlijk zal afgaan op de naam van de licentie en niet in de eerste plaats op de kwaliteit.
En als we geen licentie hebben, maar alleen maar een slechte game, dan storten we



vaak gewoon flink wat onzin en leugens uit over de consument via reclames en previews, hopende dat dat werkt.
Resultaat: een vaak moddervette bagger game die heel goed verkoopt, een dik tevreden publisher en developer met een zo mogelijk nog dikkere bankrekening en een hoop ontevreden consumenten. Die het vervolgens wel laten om zoiets nog een keer te kopen, toch?
Fout; want als we het dan toch over minachting van 'de consument' hebben, dan kan de volgende schofferende opmerking er ook nog wel bij: de gedachte van publishers dat veel consumenten hersenloze randdebielen zijn, zit er helaas niet zo heel erg veel naast.
Want zolang er nog mensen zijn die FIFA verkiezen boven Pro Evolution Soccer, zolang er mensen zijn die games als State of Emergency kopen omdat het zogenaamd afkomstig is van 'de makers van GTA3', zolang er mensen zijn die Andre Agassi Tennis kopen vanwege Andre Agassi en niet vanwege het tennis, zolang er mensen zijn die een game in de winkel kopen omdat de plaatjes op de achterkant van het doosje er zo mooi uitzien én zolang er mensen zijn die niets van al deze miskopen leren en ieder jaar weer dezelfde fout maken, zolang zullen publishers en developers in hun handen blijven wrijven van genot om zoveel kortzichtigheid.
De moraal van het verhaal? Word kritisch, lees (meerdere) recensies en vel je eigen oordeel in plaats van je te laten leiden door reclames (FIFA?), hype (the Getaway?), overdreven previews (Black & White?), fake screenshots (Stuntman) en praatjes van winkelverkopers: "ik heb hem zelf ook en hij is echt heel vet".....yeah, sure...
Het feit dat je dit blad leest betekent dat je in ieder geval niet behoort tot die grote groep consumenten die games koopt zonder na te denken, maar ook als je recensies leest moet je op je hoede zijn, want in gamesbladen is ook niet alles wat het lijkt (maar daarover een andere keer meer).
Maar je bent in ieder geval goed op weg; nu die paar andere miljoen consumenten nog die ieder jaar al die slechte games mede financieren. Spread the word!



BORIS JAN

# VIETCONG

## One shot, one kill

**■ *Net nu Amerika zijn handen vol heeft aan Irak en er aan de overkant van de oceaan een bloeddorstige sfeer hangt, komt Illusion Softworks met een heuse Vietnam game. Goed nieuws voor shooter fans die wel van een beetje realisme houden want Vietcong is speciaal voor deze groep gamers.***


'They heard the hum of our motors. They counted the rotors. And waited for us to arrive.'


'And we were sharp. As sharp as knives'.

Vreemd eigenlijk dat we op een paar halfzachte pogingen na, niet eerder een Vietnam shooter zagen. Misschien willen de Amerikaanse developers niet herinnerd worden aan de nederlaag die daar geleden werd of misschien houden gamers zich sowieso liever bezig met oorlogen die wat voorspoediger verliepen voor het westen. Je weet het niet.
In ieder geval zagen ze bij Take 2 wel brood in deze game en dus is Vietcong inmiddels in de Europese schappen te vinden.

### DOOD

Ik heb me wel eens proberen voor te stellen hoe het is om als soldaat naar Nam gestuurd te worden. Je weet amper hoe je geweer werkt of hoe je een handgranaat gooit, laat staan dat je het verschil ziet tussen een giftige slang en een malaria mug, bij wijze van spreken.
Je loopt daar met je collega's door het oerwoud en probeert zo onopvallend mogelijk te doen. Insecten, zweet en die fokking zware rugzak doen hun best om je te nekken.
Om de zoveel tijd, houdt de groep stil en met ingehouden adem tuur je door de bladeren. Zag je daar iets bewegen? Of toch niet? Je hoort een zoevend geluid en kijkt naar de lucht. Je kan je niet herinneren dat je je kop had gestoten en toch voelt het zo. Je ligt op de grond. Je hoofd bonkt en het suist in je oren. In de verte klinken schoten en er wordt geschreeuwd. Of is het juist heel dichtbij?
Je staart naar de blauwe lucht en ziet een groep vogels geschrokken uit de bomen wegvliegen. Het wordt stil. Waarom zouden de vogels wegvliegen? De lucht wordt zwart. Alles wordt zwart.



**"DE DOOD IS OVERAL. ACHTER ELKE BOOM EN ACHTER ELKE ROTS."**

### EXTRA PITTIG

Het is precies dat realisme dat Vietcong zo beklemmend maakt. De dood is overal. Achter elke boom en achter elke rots. Denk maar niet dat je even door de jungle kunt rennen terwijl je de ene na de andere Vietnamees naar de eeuwige rijstvelden helpt. Als de vijand je ziet, schiet hij op je. Als hij schiet ben je dood. Het is even simpel als doeltreffend. Je mag gewoon niet gezien worden en als je de vijand eerder ziet dan hij jou, kan je maar beter zorgen dat je niet mist. En daarna maken dat je wegkomt want een vuurgevecht trekt altijd meer Vietcong aan.
Gelukkig heb je de keuze uit een paar realistische wapens die bijna allemaal beschikken over een telescoopvizier. Dat is wel zo makkelijk als je verborgen onder een struik ligt en de omgeving afspeurt naar Charlie. One shot, one kill is het advies en het zal je verbazen hoe snel de vijand bij je is als je eenmaal hebt toegeslagen.
Ergens voelt het alsof het niet klopt want als je met één schot een Vietnamees hebt omgelegd, hoe kunnen de anderen dan weten dat je 500 meter verderop onder een struik ligt? Nou ja, het maakt de singleplayer van Vietcong wel extra pittig.

### BATTLEFIELD '72

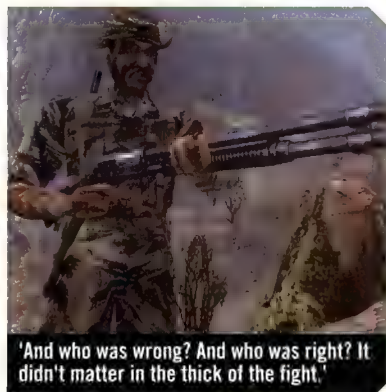
Gelukkig kun je de game ook nog in Multiplayer mode spelen. Niet alleen is er een prima Deathmatch, een Capture the Flag maar ook een super degelijke Cooperative mode met speciale co-op levels. Dat is iets dat je niet zo vaak ziet.
Deze levels zijn echt ongelofelijk moeilijk. Met een klein team probeer je enkele simpele objectives veilig te stellen maar je zult keer op keer vanuit het niets neergeknald worden. Die shit is echt ontzettend heftig. Sluipen, kruipen en goed kijken naar je teamleden. De kans is groot dat als jij het niet opfokt, de persoon naast je dat wel doet en als de kogels eenmaal beginnen te vliegen, laat het respawn punt niet lang op zich wachten. Mad moeilijk dus maar daarom niet minder leuk.
Oké, ik geef toe het is geen Battlefield '42 maar niet elke game kan zo goed zijn. Het is meer een soort Ghost Recon. De graphics zijn niet echt heel erg indrukwekkend en het is even wennen aan de beperkte oppervlakte van een level maar dan heb je ook wat.

### STEVE HAWKINS

De Singleplayer plaatst je in de schoenen van een Amerikaanse elite soldaat, genaamd Steve Hawkins. Samen met maximaal zes andere teammembers en soms in z'n eentje is het zijn/jouw taak om de ene na de andere missie tot een goed einde te brengen.
Je zult je maten een boel aanwijzingen moeten geven. De A.I. van de



# ZWEET, SCARY SFEER,


'And who was wrong? And who was right? It didn't matter in the thick of the fight.'


'We came in spastic. Like tameless horses. We left in plastic. As numbered corpses.'

tegenstanders (net als die van je collega's) laat zo nu en dan nog wel te wensen over.
Dat is jammer maar niet onoverkomelijk. Het is een probleem dat we heel vaak tegenkomen bij dit soort games en daarom denk ik dat het gewoon een kwestie van wennen is. Ik laat vaak mijn manschappen een paar honderd meter achter me liggen wachten, totdat ik de boel verkend heb. Het is een tactiek die eigenlijk nergens op slaat maar als je ze meeneemt, zijn ze binnen tien minuten allemaal morsdood.

## VIETJAN

Nou ja, tot zover de gameplay van Vietcong. Er is nog veel meer te melden over de game maar dat laat ik aan onze jungle expert Jan over. Hij is namelijk zelf ook een keer in Vietnam geweest en er doen verhalen de ronde dat hij zelfs kennis heeft mogen maken met de geheime tunnels van de Vietcong. Deze tunnels zitten overigens ook in de game dus vandaar dat zijn praktijkkennis een nieuw licht op dit spel kan laten schijnen.
Afrondend vind ik Vietcong een shooter die het vooral moet hebben van een sterke setting. Je waant je echt midden in de Jungle. De geluiden, de regen, de beekjes en de insecten zijn er allemaal. Mede door deze intrigerende omgeving en de hoge moeilijkheidsgraad denk ik dat Vietcong zeker waar voor z'n geld biedt. Ook al hadden de graphics veel beter gekund.
M'n kop eraf als Jan het niet met me eens is....

"WANNEER JE POINTMAN GAAT SCHREEUWEN IN PLAATS VAN FLUISTEREN, WEET JE DAT DE HEL LOSBREEKT."

## OPLETTEN

Ssst Boris! Niet zo hard schreeuwen. Ik zit al twee dagen op een stake-out. Tussen de bladeren door hou ik het pad in de gaten waar net een konvooi VC soldaten voorbij kwam. Mijn pointman fluistert me net dat ze eindelijk weg zijn.
Het is sowieso een handige knaap want hij verkent steeds het pad voor me, en dat is nodig ook want boobytraps en andere vallen liggen overal tussen de dichte begroeiing. Je zult echt op je buik moeten gaan liggen om de tripwire te zien en vervolgens onschadelijk te maken. En niet in paniek raken want dat levert je óf een kogel in je nek of een noodlottige confrontatie met een boobytrap op.
Het is voortdurend opletten in Vietcong. Pointman Le Duy Nhut is dus echt een waardevol teamlid. De A.I. waar soldaat Boris net over sprak is inderdaad een beetje wispelturig maar déze man weet je steeds op het juiste moment in te lichten. Wanneer hij gaat schreeuwen in plaats van fluisteren, weet je dat de hel losbreekt en de VC jou en je team hebben gespot. Dan is het cover nemen én turen, kruipen én wegduiken en zorgen dat je van po-

PTERODON • ILLUSION SOFTWORKS • TAKE 2 • TEL: 020-6550177 • WWW.VIETCONGGAME.COM

GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 | 82 SCORE

sitie wisselt op het moment dat de tegenpartij wegduikt voor tegenvuur van een van je maten.

### KERFJES

Ook je andere teamleden doen hun ding; ben je geraakt dan zal de medic automatisch naar je toe komen om je te helen, al raakt zijn verbandtrommel een keer op.
Soms ga je op pad met een groep, soms alleen met een medic en soms in je eentje. Vooral in je eentje is het echt behoorlijk scary omdat achter iedere boom, rots of struik de vijand kan loeren.
Sowieso is het teambased element erg arcade in de singleplayer. Het houdt het midden tussen het spelen met een door de computer gestuurd team in Medal of Honor (de add-on) en Operation Flashpoint. Jij bent de held en de rest doet zijn ding, maar verwacht er ook weer niet te veel leuke game sequences ingebouwd. Zo hop je in en uit verschillende choppers, bestuur je voertuigen zoals Jeeps (á la Operation Flashpoint), zijn er dag- en nachtmissies, kruip je benauwde ondergrondse tunnelstelsels door, vraag je luchtsteun aan of neem je een dorpje in met je team. Het zijn bekende FPS elementen alleen dan in een Vietnam-setting en dat hebben we niet eerder gezien.

### JUNGLESFEER

Ik ben inderdaad een paar keer in Vietnam en Thailand geweest en heb meerdere jungletrektochten ondernomen. Ik neem dan ook m'n petje af voor de Tsjechische ontwikkelaar Pterodon hoe ze deze settings tot leven hebben weten te toveren. Daarom is het extra jammer dat het er allemaal een beetje hoekig en 'bulky' uitziet.


'We dug in deep. And shot on sight. And prayed to Jesus Christ. With all our might.'


'We had no cameras. To shoot the landscape. We passed the hash pipe. And played our Doors tapes.'

## MEER VIETNAM

Vietcong was nog niet eens af of een nieuwe Vietnam shooter meldde zich aan het front: Men Of Valor: Vietnam om precies te zijn. Een eveneens authentiek schietspel dat zich afspeelt ten tijde van de Vietnam oorlog. Het spel wordt gemaakt door niemand minder dan de developer van Medal Of Honor: ontwikkelaar 2015. De game zal uitgebracht worden door Vivendi en begin 2004 verschijnen voor PC en Xbox.



# STERKE SETTING

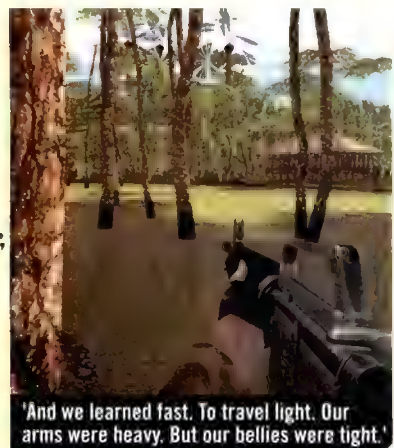
van. Uiteindelijk zul jij de meeste VC's kerfjes op je geweerkolf hebben moeten snijden.

### VOERTUIGEN

Je zou misschien geneigd zijn om te denken dat de gameplay een beetje saai wordt in Vietcong omdat je alleen maar in een enorme plantenkas rondhuppelt, maar dat is niet het geval. Het realisme houdt je op het puntje van je stoel en de intense shootouts terwijl het zweet in je nek naar beneden druipt, zijn uniek. Bovendien zijn er tal van gameplay onderdelen die voor afwisseling zorgen en heeft de ontwikkelaar allerlei Het doet gelukkig niets af aan de sfeer; het kreupelhout, de beekjes, de rotsen met grotten (ideaal als afsnij-routes in multiplayer) en voortdurend wisselende flora en fauna zijn niet alleen knap gemaakt, ze maken ook wezenlijk onderdeel uit van de gameplay.
Waar Sam Fisher de schaduwen gebruikte voor zijn silent killing heb jij die boomstam, dat bladerdak of die tak nodig om je achter te verschuilen en net dat ene openingetje te vinden om de loop van je geweer doorheen te schuiven... en dat maakt Vietnam toch wel een heel speciale ervaring.


'And it was dark. So dark at night. And we held on to each other. Like brother to brother. We promised our mothers we'd write.'


'Remember Charlie. Remember Baker. They left there childhood. On every acre.'


'And we learned fast. To travel light. Our arms were heavy. But our bellies were tight.'

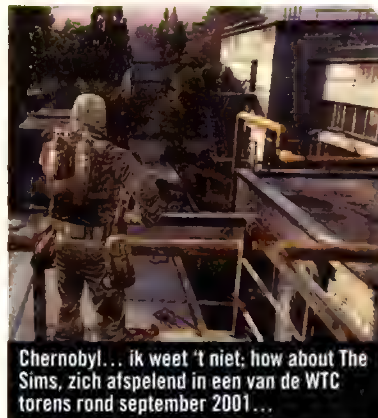

'We had no home front. We had no soft soap. They sent us Playboy. They gave us Bob Hope.'


'And we would all go down together. We said we'd all go down together. Yes we would all go down together.'

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1, ONLINE TOT EN MET 32 SPELERS • VERWACHT: OUT NOW







Chernobyl… ik weet 't niet; how about The Sims, zich afspelend in een van de WTC torens rond september 2001…


De inwoners waren zeker net behang aan 't afstomen toen de kernreactor ontplofte.

# S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST

***Uit Rusland komt meer dan wodka, bontmutsen en kaviaar... games namelijk. De makers van Cossacks houden de shooter-achterban al maanden in spanning met S.T.A.L.K.E.R.***

Al vanaf de eerste vrijgegeven filmpjes en screenshots houdt STALKER de liefhebbers van first-person shooters in de greep. Zelf noemen de makers STALKER een survival action/RPG, en overlevingsdrang zul je moeten hebben aangezien het strijdtoneel is gesitueerd in Chernobyl in het eerste decennium van de 21e eeuw waar voor de tweede keer een kernexplosie heeft plaatsgevonden. Chernobyl en omgeving worden tot rampgebied uitgeroepen. De regering stuurt teams van wetenschappers naar het besmette gebied om de plek des onheils te onderzoeken... maar die keren nooit terug. Steeds meer berichten van vermiste mensen duiken op en de autoriteiten verklaren het gebied uiteindelijk tot No Go Area en sluiten de hele boel af. Niemand mag de plek meer betreden.


Aha daar hebben we de jager, in 't bos van Chernobyl op zoek naar Roodkwabje.


Communicatie is belangrijk in dit spel. Dus zorg dat je radio actief is. Hahahaha.

## THE X-FILES?

Natuurlijk zijn er mensen die de verleiding niet kunnen weerstaan en toch het gebied ingaan. Deze illegale speurneuzen staan bekend als Stalkers. Verschillende Stalkers onderzoeken het levensgevaarlijke gebied en keren wél terug, met wilde verhalen en nog interessanter; vreemde voorwerpen met bovennatuurlijke krachten.
Jij bent in dit spel een beginnende Stalker en gaat op zoek in het even bizarre als intrigerende gebied. Wat is er nu precies gebeurd, wie of wat huist er in het rampgebied, waar komen die vreemde voorwerpen vandaan en wie is verantwoordelijk voor dit mysterie waar de makers van The X-files nog een puntje aan kunnen zuigen? Dat zijn de vragen waar je een antwoord op wilt vinden en of je die antwoorden ook krijgt, hangt af van jouw manier van spelen aangezien het spel verschillende einden kent.

## GEMUTEERDE RATTEN

Zoals gezegd mixt het spel shooter en RPG-elementen waarbij je uitrusting van allesbepalend belang is. Aangezien straling en lekkend gif eerder regel dan uitzondering zijn, zul je in speciale pakken op pad moeten.
Ook wapens zijn van belang aangezien je de meest uiteenlopende tegenstanders tegen het lijf loopt: van concurrerende Stalkers tot halfrottende zombies, van door experimenten verminkte proefpersonen tot gemuteerde ratten. Uitrusting, wapens en voorwerpen kun je kopen bij dealers die zich in de buurt ophouden of ruil je met andere Stalkers. De Mad Max-achtige wereld kent verschillende NPC's waar je mee kan praten en via hen krijg je info en opdrachten. Deze variëren van het redden van een vermist persoon, tot het vinden van bepaald gereedschap of het infiltreren in nieuw gebied.

## X-RAY

De postapocalyptische look komt fenomenaal tot leven dankzij GSC's inhouse X-Ray engine. Toch houden de makers het dicht bij huis en oogt het merendeel van de speelwereld als 'het nabije heden'. Het ontwikkelteam is zelfs naar het echte Chernobyl rampgebied geweest om een indruk te krijgen. Gezellig dagtripje. Pas tegen het einde van het spel neemt de fantasie meer en meer de overhand.

## DE RUSSEN KOMEN!

Naast STALKER hebben de Russen van GSC meer games in de maak. Natuurlijk Cossacks 2 dat herfst 2003 uit moet komen. Daarnaast ligt American Conquest, een Age Of Empire-achtige game, rond deze tijd in de winkels.
En last but no least is Firestarter in de maak; een first-person SF-shooter met een arcade, rechttoe, rechtaan karakter. We zullen in de nabije toekomst dus nog veel vaker van deze bontmutsdragende wodkadrinkers horen.

JURJEN


# SPRAAKGESTUURDE

## "Sterf in de hel, jij lelijke gele rat!"

**Ik bestuur mijn games meestal met een controller. Hoewel, voor bepaalde first person shooters of strategy games prefereer ik de combi muis/toetsenbord. Als ik in een dolle bui ben, wil ik ook nog wel eens een lichtpistool ter hand nemen, of op een dansmat of skateboard stappen. Vreemd genoeg hebben spraakgestuurde games me nooit bijzonder aangesproken, en nee, dat heeft niets te maken met mijn accent! Toch, nu Sony in Japan flink scoort met Deka Voice en Operator's Side, voelde ik me geroepen mij eens in het fenomeen te verdiepen.**

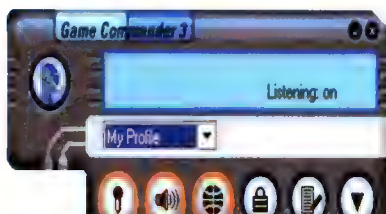
*"Voor alle systemen geldt even sterk, dat het geluid ervan vroeg of laat aanmerkelijk zal worden verbeterd. De spelers krijgen uit de luidspreker niet meer uitsluitend sis-, boem-, giltonen of simpele elektronische fluitjes te horen, maar verstaanbare spraak."*
Bovenstaand fragment komt uit 'Videospellen en spelen', een boekje over videogames dat in 1982 verscheen. Altijd grappig om te lezen hoe mensen twintig jaar geleden naar de toekomst van de videogames keken. En inderdaad, tegenwoordig hoeven we tijdens het gamen niet meer uitsluitend naar gesis en gefluit te luisteren, maar maken games gebruik van echt verstaanbare spraak! Het moet toch niet gekker worden. Andere voorspellingen blijken achteraf wat minder goed uit te komen. Check de volgende alinea uit hetzelfde boekje:
*"Het gebruik van laserlicht om ruimtelijke beelden ('hologrammen') op te wekken en van spraakgestuurde computers in videospellen lijken niet veraf meer. In de technische universiteit van Masachussetts staan al computers die niet meer door toetsen worden gestuurd, maar gewoon doen wat hen gezegd wordt."*
Nou, dat van die hologrammen hebben we nog niet mee mogen maken, afgezien van wat vage experimenten. De spraakgestuurde computers zijn daarentegen niet in Masachussetts blijven hangen, al zijn ze ook niet echt 'the next big thing' geworden.


Tikken én lullen met het Tactical Board van Thrustmaster.

## "HET IS NOG TE VROEG OM VAN EEN DOORBRAAK TE SPREKEN, MAAR IETS ZEGT ME DAT WE HIER BINNENKORT MEER VAN HOREN."

### ZEG HET MAAR!

Jammer genoeg zijn er tot op heden maar weinig spellen die echt creatief gebruik maken van stembesturing, slechts een handjevol games is specifiek ontwikkeld om te reageren op gesproken commando's. Natuurlijk hoeven games niet specifiek ontwikkeld te zijn voor spraakbesturing om er gebruik van te kunnen maken. Producten als Microsoft Game Voice en Game Commander bieden PC-gamers al jaren de mogelijkheid om hun toetsenbord opzij te schuiven en hun games via gespro-



De Game Commander is een van de bekendste 'voice-controllers'.

### SOCOM: NAVY SEALS / PS2

De headset die bij SOCOM wordt geleverd is in eerste instantie bedoeld voor online communicatie met medespelers. Als je echter besluit om in je eentje oorlogje te gaan voeren, kun je de headset tevens gebruiken om meer dan zeventig verschillende commando's te geven aan je computergestuurde teamgenoten. "Plant Explosives!", "Cover me!", "Bravo, deploy frag!", dat soort dingen.
Dergelijke secundaire toepassingen (je eigen spelfiguur bestuur je gewoon met de controller) geven je echt het gevoel een team te leiden. Daarnaast is het ook nog eens veel handiger en natuurlijker om teamgenoten commando's toe te schreeuwen dan dat je de bevelen moet opzoeken en bevestigen in menuutjes. Als het goed is, ligt SOCOM rond mei in de Europese winkels.


"Handen omhoog of ik schiet!"


"Koud hè?"

### SHIBAIMICHI / PS2

In Shibaimichi treffen we misschien wel de meest originele toepassing van spraakherkenning tot op heden. In de game neem je de rol aan van stemacteur en moet je je een weg door verschillende scenario's babbelen. Je spraak wordt daarbij getoetst op timing, volume en gevoel. Scenario's zijn zeer divers en lopen uiteen van Romeo en Juliet tot een rechtszaak.
Deze game zien we niet snel in Europa verschijnen maar het idee om volume en gevoel te laten meespelen bij de spraakherkenning is interessant en biedt zeker mogelijkheden in toekomstige projecten.


Dat vind ik nou altijd zo knap: praten met een blinddoek voor.

# GAMES IN OPKOMST

ken commando's te besturen. Je klimt met je muis in een uitkijktoren, roept simpelweg 'sniper rifle!' en hebt het ding in handen!
Ook op de console is er al wat geëxperimenteerd met spraakgestuurde games, maar jammer genoeg gaan dergelijke experimenten vaak niet verder dan spraakgestuurde knuffelsimulators als Seaman en Hey You, Pikachu.
Tot een doorbraak naar de mainstream is het nog niet gekomen, maar daar zou best eens verandering in kunnen komen nu Sony opvallende interesse lijkt te tonen in het fenomeen voice command.
Na de secundaire spraakcontrole-opties in SOCOM, heeft Sony in Japan inmiddels drie volwaardige spraakgestuurde games uitgebracht, Deka Voice, Shibaimichi en Operator's Side. In deze games is de spraakbesturing geen aardige extra maar een wezenlijk onderdeel van de gameplay. Helaas is op dit moment nog niet bekend of Sony zich voelt geroepen deze games ook naar de Westerse wereld te brengen, maar de games werden in Japan in ieder geval zeer enthousiast ontvangen. Het is nog te vroeg om van een doorbraak te spreken, laat staan een trend, maar let op mijn woorden, iets zegt me dat we hier binnenkort meer van horen. ◄

## VIRTUELE HUISDIEREN

### HEY YOU, PIKACHU! / N64 - SEAMAN / DC



Seaman kun je toespreken in 't Latijn en dan snapt ie 't. Vissers Latijn natuurlijk hahahaha.

In 1998 bracht Nintendo Pikachu Genki Dechu (later in de VS uitgebracht als Hey You, Pikachu) op de markt voor de Japanse N64, ongetwijfeld geïnspireerd door de Furby-rage. Via de bijgeleverde microfoon konden spelertjes hun virtuele vriendje allerlei dingen toeroepen, bijvoorbeeld "sterf in de hel, jij lelijke gele rat!" Helaas reageerde Pikachu slechts op een stuk of vijftig minder heftige woorden, "Look!" of "Come!" bijvoorbeeld, of "Thunderbolt!". Al met al viel er weinig met Pikachu te beleven, de mogelijkheden waren erg beperkt en Pika leek niet altijd even goed te luisteren.
Sega's virtuele huisdier Seaman was een stuk interessanter. Niet omdat daar nu zo veel mee te beleven viel, maar je kreeg bij Seaman wel op bizarre wijze het gevoel daadwerkelijk tegen een levend wezen te babbelen, al zag ie eruit als een mislukte vis met een mensenkop. Op momenten werd het 'spel' zelfs een beetje griezelig, bijvoorbeeld als Seaman echt leek te begrijpen wat je bedoelde, of eerder gebruikte woorden op onverwachte momenten herhaalde. Tot op heden is Seaman zeker een van de meest geslaagde en indrukwekkende toepassingen van spraakherkenning.

## DEKA VOICE / PS2

Deka Voice valt in eerste instantie op door een stoer, semi-realistisch soort cell shading dat sterk lijkt op de eerste beelden van Capcoms' Killer 7.
In Deka Voice neem je de rol aan van agent Steven Haywood, een rechercheur die samen met z'n speurhond een aantal mysterieuze moordzaken probeert op te lossen in het Amerika van de jaren dertig. Om hierin te slagen kun je direct vragen stellen aan verschillende NPC's, waarbij het moment waarop je zo'n vraag af kunt vuren, wordt aangegeven met een geel icoontje dat in beeld springt. Ook je hond luistert naar je, net als iedere welopgevoede viervoeter reageert hij op commando's als "zit!", "spring!" en (mijn favoriet) "pak ze!".
Het moet niet gekker worden maar dat wordt het wel, want als er een AIBO in de buurt is (da's dat maffe robothondje van Sony) zal deze mechanische Pluto op verschillende manieren reageren op de geluiden uit het spel. Kijk, dat hadden de schrijvers van 'Videospellen en spelen' in 1982 niet aan zien komen!
Over plannen voor een Westerse release is nog niets bekend maar we zouden graag zien dat deze game wordt gelokaliseerd, zodat we heel lang en hard allemaal nare dingen tegen die hond kunnen schreeuwen.



Da's Japans voor Waf, Waf.



Or let your gun do the talking...

## OPERATOR'S SIDE / PS2

In deze action adventure zit je opgesloten in de besturingskamer van een groot ruimteschip dat is neergestort. Via de microfoon geef je commando's aan een van de overlevenden van de ramp, een pittig blondje dat op het schip werkte als serveerster.
Via monitors kun je een overzicht van de situatie aan boord krijgen, waarna je het blondje aanwijzingen geeft over de te volgen route, voorwerpen, puzzels, zwakke punten van ruimtemonsters en haar fysieke toestand.
De game werd door het Japanse Famitsu Magazine beoordeeld met een vette score van 9, 9, 9, 10 dus hopen we natuurlijk dat dit interessante concept ook een westerse uitvoering krijgt!




Ze kwebbelt normaal aan één stuk door... maar nu even niet.





# SILENT HILL 3

**■ *Wie bij de vorige twee delen al flink spetters kakte, kan maar beter ver uit de buurt van Silent Hill 3 blijven. Konami's nieuwste survival-horror game wordt een gruwelijke aanslag op maag en darmen.***

Terwijl PC-gamers elders in dit blad mijn review kunnen teruglezen van Silent Hill 2: Director's Cut, kunnen de bezitters van een PS2 zich alvast gereedmaken voor het derde deel van mijn favo survival-horror serie. Waarom mijn favoriet, vraag je je af? Wel, wie mij een beetje kent, weet dat ik ze niet allemaal op 'n rijtje heb en ik denk dan ook prima in een stadje als Silent Hill te kunnen aarden. Alhoewel, echt relaxed zou ik me er niet voelen wanneer ik plotseling geconfronteerd zou worden met een van de vele creeps uit de voorgaande twee delen.

Ik denk dat ik op zo'n moment weer in één klap voor de volle honderd procent toerekeningsvatbaar ben en een flinke sprint trek richting het bord langs de weg dat zegt 'you're leaving Silent Hill – thank you for visiting'. Als ik dat bord ooit te zien zal krijgen...

## ZIEK

Anyway, nadat ik mentaal hersteld was van SH2, hoopte ik op een snel vervolg. Naar mijn idee zijn er nauwelijks spellen in dit genre die zo'n ziek sfeertje ademen en da's nou eenmaal iets waar ik van smul. Hadden we in de voorgaande delen nog met twee mannelijke hoofdrolspelers van doen (Harry Mason en James Sunderland), nu is het de beurt aan een jong meissie genaamd Heather Miller. Heather is een typische all American girl; aan het begin van de game is ze te vinden in een winkelcentrum waar ze er flink op los aan het shoppen is. Interessant gegeven is dat dit niet plaatsvindt in Silent Hill. Het arme kind heeft namelijk (in tegenstelling tot haar twee mannelijke voorgangers) geen moer in dat stadje te zoeken. Ik wil nu natuurlijk niet al te veel verklappen, maar op de een of andere vage manier belandt ook zij daar en zul je met haar een nachtmerrie beleven die, afgaande op hetgeen wat ik tot nu toe gezien heb, nog bloederiger en griezeliger is dan de vorige twee delen bij elkaar.

## VERTROUWD

Niet dat men de gameplay in dit deel volledig omgegooid heeft, integendeel. Het voelt allemaal zeer vertrouwd aan en er zijn geen drastische veranderingen doorgevoerd. Tuurlijk, het is een compleet vernieuwd en op zichzelf staand plot, er zijn nieuwe wapens en items te vinden waaronder een Japans zwaard, een machinegeweer en stukken gedroogd vlees (waar zou dat nou bestemd voor kunnen zijn?) en er is een heel nieuw blik aan angstaanjagende monsters opengetrokken.

Maakt dat SH3 een wel érg gemakkelijk in elkaar geflanst vervolg? Hell no! De nieuwe graphics engine zorgt er bijvoorbeeld voor dat de omgevingen en characters nu nog gedetailleerder en vooral organischer ogen dan voorheen. Een ander voordeel hierbij is dat bijvoorbeeld de misteffecten die in de vorige delen nog gebruikt werden om bepaalde beperkingen te verbloemen, nu enkel en alleen functioneel aanwezig zijn.

Niet dat er in SH3 zoveel mist aanwezig is; je loopt voornamelijk in nauwe gangen en kleine ruimten die zo fokking donker zijn dat je sowieso amper een hand voor ogen ziet. Gelukkig vindt Heather vrij snel in de game een zaklampje die ze aan haar jasje kan hechten. Zonder ben je nergens, al zul je van het beetje licht dat ie produceert niet veel blijer worden. Tel daarbij op de super scary geluidseffecten (er zijn nu ook stemmen in verwerkt om de spanning nog wat meer op te voeren) en ik kan niet anders dan concluderen dat het nieuwste deel in de Silent Hill-serie wederom velen van ons in opperste staat van verwarring zal brengen. ◀



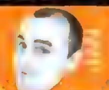
Henriëtte en Madeleine; de twee nogal introverte dochters van Madame Tussaud.



Fuck de slanke lijn, doe mij maar een oogbolletje ijs met slagaderroom.



Hé Jan, misschien een leuke setting voor je huwelijksdiner volgende maand.



BIOWARE • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/SWKOTOR

VERWACHT: JUNI 2003

# STAR WARS
## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

***Star Wars fans en RPG liefhebbers verenigt u! Het alom gerespecteerde BioWare legt momenteel de laatste hand aan een van de meest omvangrijke en ambitieuze Star Wars games van de afgelopen jaren.***

LucasArts is de laatste jaren van koers veranderd. Werden vroeger te veel Star Wars games op de markt gekwakt, nu maakt LucasArts pas op de plaats. Onder het motto "More Through Less" wil de ontwikkelaar minder games maken, maar de spellen die uitkomen moeten gegarandeerde kwaliteit bieden.
Daarnaast is men langdurige partnerships aangegaan met toonaangevende softwarehuizen uit de industrie. Raven Soft toverde een sprankelende Jedi Outcast tevoorschijn en het gerespecteerde BioWare neemt de honneurs waar voor de Star Wars action-RPG KOTOR (Knights Of The Old Republic). De makers van de fameuze Baldur's Gate serie en Neverwinter Nights hebben hun sporen driedubbel verdiend en de verwachtingen rond KOTOR zijn dan ook hooggespannen. Leuk is dat de game zich 4000 jaar voor de eerste SW film afspeelt. Dit gaf de ontwikkelaar een hoop vrijheid, en de speler kan zich laten verrassen door nog niet eerder betreden Star Wars paden.

### BATTLES

Zowel Jedi als Dark Jedi zijn zeer talrijk tijdens de Gouden Eeuw van The Republic. Het conflict tussen deze twee partijen wordt steeds heviger en wanneer een nieuwe Dark Lord, Darth Malak, ten tonele verschijnt, lijkt de zaak uit de hand te lopen.
Aan jou de taak om het tij te keren en nadat je een hoofdpersoon volgens bekende RPG statistieken hebt ontworpen ga je op pad. Dit doe je niet alleen; je kunt kiezen uit negen reisgenoten, waarvan er twee je vergezellen op je diverse queesten. De speler is de hoofdpersoon maar je twee sidekicks zijn zeer noodzakelijk in battles. Hier kun je tussen held en twee andere partymembers switchen en knok je dus eigenlijk met drie verschillende karakters.
Je reisgenoten zullen net als jij, door ervaring hun skills en mogelijkheden uitbouwen. Het vechten, waarbij ook met een dubbele lightsaber gestreden kan worden, gebeurt in real-time, waarbij je via een menu je acties kiest, voordat je ze uitvoert. Tijdens het vechten kun je opnieuw het menu oproepen, waarna het gevecht in slow motion doorgaat en je je moves kunt aanpassen.



"Kopen dat beest? Je moeder! M'n vorige heeft het opblaasbadje van m'n kinderen tot aan de rand volgescheten!"

### DARK SIDE

KOTOR kent veel interactie met NPC's, onder andere in gesprekken die veel achtergrondinformatie, hints, nieuwe opdrachten, subqueesten en ervaringspunten opleveren. Je kunt je agressief, diplomatiek of nobel opstellen, hetgeen steeds een andere resultaat bij je gesprekspartners oplevert.
Ook zijn er verschillende manieren om puzzels en tegenstanders te lijf te gaan.
Gebruik je bijvoorbeeld veel Choke (de sublieme Force Power die je van afstand iemand laat optillen en wurgen) dan neig je meer naar de Dark Side, en moord je dat het een lieve lust is, dan verander je langzaam in een Darth Vader in spe. Goede daden doen dit weer ongedaan, maar de speler moet wel voortdurend keuzes maken tijdens de omvangrijke game. Een game die er overigens nu al zeer fraai uitziet en prachtige lightsaber lichteffecten in beeld tovert.



De Rodian kreeg het dodelijke handgebaar; het was dan ook al de tweede keer in tien jaar dat ie de deur had laten open staan.



"Hé lullo, haal onmiddellijk die stok uit m'n reet!"

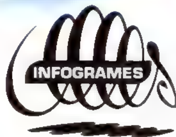
### MEER FORCE POWER?

Of KOTOR de beste Star Wars game van 2003 wordt, blijft afwachten. De beste Star Wars game van vorig jaar was zonder twijfel Jedi Outcast (PC, Xbox, GameCube).
Het goede nieuws is dat er een nieuwe Jedi Knight game in de maak is. Officieel is nog niets aangekondigd, maar het gerucht is zo hardnekkig dat er binnenkort een aankondiging van Activision valt te verwachten. Of het hier een add-on betreft of een compleet nieuwe game (Jedi III) is nog niet duidelijk.




Smilebit.




INFOGRAMES





# F-ZERO

**■ *Cube-bezitters krijgen de ene na de andere klassieke Nintendo-franchise om de oren. Na Metroid en Zelda komt F-Zero de bocht om schieten, terwijl Pokémon, Mario Kart, 1080 Avalanche en Star Fox Armada reeds aan de horizon gloren. Maar eerst F-Zero dus.***

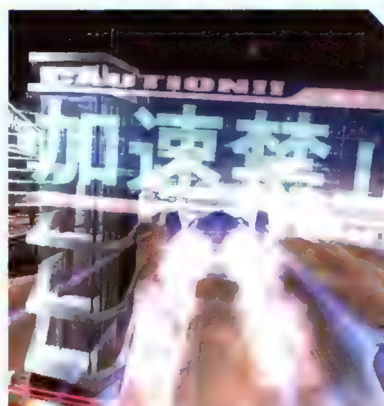
Drie jaar geleden pompte Nintendo drie miljoen Euro in een nieuwe ontwikkelstudio die in samenwerking met Dentsu, Japans grootste reclamebureau, werd opgericht. De nieuwe studio werd NDCube genoemd.
Aanvankelijk werd gesteld dat NDCube alleen mobiele games zou gaan ontwikkelen maar na de release van hun eerste GBA-spel, F-Zero Maximum Velocity, werd bekend dat ze ook aan een game voor de Cube werkten.
Speculerende spelprofeten op internetfora waren het er al snel over eens; dit zou vast en zeker een F-Zero voor de Cube worden. Niet dus, zo bleek op 27 maart 2002. Die dag maakte Nintendo namelijk bekend dat niet NDCube maar Sega's studio Amusement Vision al een tijdje druk sleutelde aan een nieuw deel in de F-Zero-reeks, Nintendo's futuristische racespellenserie.

## FAST FORWARD

Amusement Vision leverde met Super Monkey Ball een van de tofste spellen op de Cube en bewees eerder al met Daytona USA dat ze zeker raad weten met arcade-achtige racers. Tel daarbij op een dikke vinger in de pap van Nintendo's Miyamoto en Imamura en het is geen verrassing dat de eerste beelden van F-Zero er fantastisch uitzien.
Zoals ook al bleek uit Super Monkey Ball 2, kunnen de mannen van Amusement Vision ondertussen aardig uit de voeten met de Cube want F-Zero GC is vrij van trillingen en laat de uitgestrekte omgevingen met een rotsvaste 60 beeldjes per seconde door het beeld gieren. Op dik duizend kilometer per uur zijn de races zo waanzinnig snel dat het lijkt alsof je een Formule 1 race op fast forward bekijkt en ook de lichtflitsen en vonkenregens die opspatten tijdens turbo's en botsingen dragen op knallende wijze bij aan de wauw-factor.
In tegenstelling tot de versies voor SNES, GBA en N64 zijn de omgevingen dit keer tot in de verte gedetailleerd en ook al zul je er door de blikvernauwende snelheden nauwelijks oog voor hebben, ze geven iedere track wel een geheel eigen sfeer en karakter.

## WEINIG NIEUWS

Erg mooi allemaal, maar kunnen we op het gebied van de gameplay nog iets nieuws verwachten? Het lijkt er niet op. De beproefde hi-speed gameplay komt natuurlijk beter dan ooit tot zijn recht met zulke indrukwekkende graphics maar los van dat lijkt veel bij het oude gebleven. De circuits draaien en wentelen wederom in alle richtingen, inclusief gigantische jumps, magnetische buizen, turbozones en andere baanvariaties.
De liefhebbers kunnen dus uitzien naar ijzingwekkend snelle fun in flitsende graphics maar werkelijk vernieuwend lijkt het allemaal niet te worden. Voor een definitief oordeel wachten we natuurlijk wél even tot we een complete versie in handen hebben, de game ligt 23 juni in de Amerikaanse winkels met een geplande Europese release in de tweede helft van 2003. ◀



Volgens onze sushi-connectie staat hier: 'kijk uit kleine spleetrat!'


Je moet maar denken: zonder verkeersdoden was het nóg drukker op de weg.


"Wat verbruikt ie nou?" "Pfff, ongeveer een kratje per dag". "Nee baklap, ik bedoel dat ship, niet de piloot!"

## TUBEGLIJDERS

Wat is er nu geworden van de Cube-game die NDCube in ontwikkeling zou hebben? Daar zijn we inmiddels achter want die game is ondertussen stilletjes naar de Amerikaanse winkels gebracht.
Het spelletje heet TubeSlider en lijkt zo sterk op F-Zero dat je de twee gemakkelijk door elkaar kunt halen, al kun je in TubeSlider wapens gebruiken en race je uitsluitend door kleurrijke tunnels.
Het is zeer waarschijnlijk dat Tube Slider eigenlijk de nieuwe F-Zero had moeten worden maar NDCube niet in staat was de game te maken die Nintendo voor ogen had. Dit zou ook verklaren waarom Tube Slider niet wordt uitgegeven door Nintendo maar door NEC.
Het is te hopen voor deze [illegible] computerreus dat ze nog wat Tube Sliders kunnen slijten tot juni want alles lijkt erop dat F-Zero de tubeglijders op ieder vlak voorbij zal snellen.


F-Zero schopt kont want bewijst: de Aarde is rond.

PS2 / NGC — JEROEN

VERWACHT: PS2 10 APRIL / NGC 25 APRIL — EA SPORTS BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL

# DEF JAM VENDETTA



"Nee sorry, ook als je je armen helemaal wijd doet, komt ie niet omhoog."



"Volgens de schoonmaker paste hij na deze move precies in één emmertje."

***Hip hop en worstelen? Een bizarre combinatie die gek genoeg best wel eens wat zou kunnen worden....***

EA Sports Big (bekend van NBA Street) en developer Aki (WCW / WWE N64 games) hebben de handen ineengeslagen om de PS2 en GameCube bezitters te verblijden met een over the top beat'em up. Denk aan NBA Street-achtige praktijken voorzien van een flinke scheut van Aki's bekende worstel-recept. Het zal een soort van Hip Hop meets The Fight Club worden, illegale matpartijen met op de achtergrond beats and rhymes.

## DOPE SOUNDS

Met een label als Def Jam kan je er uiteraard gif op in nemen dat er een paar dope sounds aan de game worden toegevoegd. Zo zullen nummers van Redman, Ludacris, Method Man en DMX, om er maar een paar te noemen, de revue passeren.
Maar niet alleen de muziek zal schitteren ook de artiesten zelf zullen klaar staan om je het licht uit de ogen te meppen. Zo zul je tag team spelen tegen Method Man en Redman of jouw weg naar glorie voort moeten zetten over de ruggen van respectievelijk DMX (inclusief de tatoo van zijn pitbull Boomer op z'n rug), Scarface, Ghost Face Killer en Ludacris.

"DE VECHTERS SCHUWEN DE MEEST AFGRIJSELIJKE BOTTENKRAKENDE MOVES NIET."

## BLAZIN

Toen we de game onderhanden namen voelden wij ons gelijk thuis, mede dankzij het AKI team dat zijn ouderwetse worstelbesturing doorgevoerd heeft in de game en natuurlijk de vertrouwde EA Sports Big sfeer die de game uitademt.
De vechters rammen er flink op los en schuwen de meest afgrijselijke, bottenkrakende moves niet en dat allemaal terwijl op de achtergrond het nummer 'Tical' van Method Man door de speakers schalt.
Heerlijk is het om te zien dat je de lieveling van het publiek wordt en je publieksmetertje groeit om op het punt dat deze vol is je rechterstick aan te tikken. Vanaf dat moment ben je Blazin (vergelijkbaar met de GameBreaker van NBA Street). Voer je dan een grapple move uit en beweeg je wederom je rechterstick dan zal jouw karakter een allesvernietigende move uitvoeren. Na afloop van de move is je tegenstander een heel stuk van zijn energiebalk kwijt of hij is knock-out, dit hangt af van hoe goed je hem al tot pulp had geslagen voordat je Blazin werd.

## HITSIG?

Def Jam Vendetta belooft in ieder geval veel goeds, maar we hebben nog wat vraagtekentjes. Zo dient de moeilijkheidsgraad nog een beetje bijgeschaafd te worden en ook de collision detection moet nog worden geoptimaliseerd. En of het leuk wordt om foto's te unlocken van 'jouw' vriendinnen (hitsig ogende dames), lijkt nogal twijfelachtig, om niet te zeggen goedkoop. ◄

/ PC / PS2 / GBA / NGC — BORIS

GENEPOOL • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-56484848 • WWW.ACTIVISION.COM

# X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



Ik wil Wolverine wel eens zien, als ie een knoopjesgulp dicht moet maken.



Dit kun je alleen als je bent afgestudeerd aan het Xavier Institute For Higher Learning.

***Net als je denkt dat je alle Marvel Comics characters wel genoeg hebt gezien in videogames, komt Wolverine nog een keertje langs. Het enthousiasme op de redactie steeg tot ongekende hoogte.***

Vroeger, toen ik klein was, checkte ik alle nieuwe Manga films die uitkwamen. Ik las alle Marvel comics die ik te pakken kon krijgen en ik kende alle voetballers uit de ere- en eerste divisie uit mijn hoofd.
Verder blowde ik en deed ik helemaal niets. Maar dat is een ander verhaal.
Anyway, toen ik ouder werd en het drukker kreeg, begon ik te beseffen dat het verhaal van de meeste Manga films wel heel erg onorigineel begon te worden en net als de nieuwe Marvel comics, leek het ene deel soms wel heel erg op een nummerdat al eerder verschenen was.

## TE OUD

Ook de uitslag van de nationale voetbalcompetitie begon steeds minder belangrijk te worden en toen ik op een dag wakker werd, realiseerde ik me dat er iets heel bijzonders gebeurd was. Ik was gewoon te oud geworden voor al die shit.
Wie is er nou geïnteresseerd in Manga bullshit en comics als je veel belangrijker dingen kunt doen? Zoals geld verdienen met een gare baan en heel veel belasting betalen bijvoorbeeld.

## NU

Natuurlijk realiseerde ik me al snel dat ik een vergissing had gemaakt en dat het in het leven juist wél draait om Marvel Comics, Manga films, voetbal en computerspelletjes maar dat is weer een ander verhaal.
Ik moest er gewoon even aan denken toen ik Wolverine weer terug zag in deze nieuwe X-men game.

"IN DIT THIRD PERSON ADVENTURE IS HET BEUKEN EN RAMMEN WAT DE KLOK SLAAT, ANDERS RED JE HET NIET."

Het spelprincipe is simpel. Wolverine moet in 48 uur tijd een manier vinden om het virus, waarmee hij is besmet, te neutraliseren. Als hij faalt gaat hij dood.
Pech voor hem maar leuk voor de gamers want in dit third person adventure is het beuken en rammen wat de klok slaat anders red je het opzeker niet.
Het is een beetje en simpele beat'em up maar het oog voor detail waarmee deze game is gemaakt, doet wonderen.

## HERKENNING

Wolverine komt echt tot leven (nou ja, bij wijze van spreken dan). Zijn vechtstijl lijkt erg op dat wat je ziet in de comics en terwijl ik zo zit te spelen vraag ik me af waarom deze held niet eerder in een game is verwerkt.
Ik geef toe; je moet er van houden maar dan biedt deze Marvel game toch echt een heleboel herkenning en plezier.
Speciaal voor de Marvel fans dus. ◄

SKATE

KCEO • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

***Is Konami's aankomende arcade-style footiegame ook nu weer een lekkere toevoeging aan het genre of moet de ontwikkelaar in de toekomst toch echt op één paard gaan wedden?***

Veel ISS-liefhebbers zijn inmiddels overgestapt op KCE Tokyo's Pro Evolution Soccer-edities (including me) en hebben vanaf dat moment niet echt meer omgekeken naar KCE Osaka's eindprodukten. Toch best zonde, want daarmee doen we deze footiereeks behoorlijk tekort.
Dit realiseerde ik me eens te meer nadat ik de preview-versie van ISS 3 grondig onder handen genomen had. Natuurlijk vind je hier ook nu niet het realisme en de diepgang van de laatste PES-games terug maar dat mag je ook niet verwachten van een footiegame die zwaar leunt op arcade-elementen.
Wat je wel krijgt zijn flink opgepoetste graphics, meer dan negentig nationale teams (waarbij je helaas ook hier weer de Nederlandse spelersnamen moet editen) een behoorlijk grote bag of tricks en een paar alleraardigste vernieuwingen.
Zo is er aan het uiterst bescheiden aantal toernooien en competities een Mission mode toegevoegd, waarin punten te verdienen valt. Met de gewonnen punten kun je allerlei attributen aanschaffen, van kleding tot speciale moves. Je kunt tevens jouw punten inzetten tegen die van een andere speler. Win je, dan krijg je de punten die de ander bij elkaar gespeeld heeft.

"ZOWEL DE STADIONS ALS DE SPELERS ZIEN ER DITMAAL ERG GOED UIT."

## GEROMMEL

Er is flink wat aandacht besteed aan de presentatie van de game. De interface kent naar mijn mening nog steeds te veel verschillende optieschermen waardoor de verwarring nog wel eens wil toeslaan, maar wanneer de wedstrijd eenmaal begint, ben je dat alweer vergeten.
Zowel de stadions als de spelers zien er ditmaal erg goed uit. Tijdens de wedstrijd krijg je regelmatig close-up beelden te zien van een juichende of kwade coach en ook het gerommel in de zestien voordat een corner of vrije trap genomen wordt, is grappig weergegeven.
Over close-ups gesproken; wanneer je via de zijkanten het vijandelijke strafschopgebied nadert, zal de camera inzoomen op de speler en zijn directe tegenstander. Op dat moment krijg je even de tijd om er een vette schijnbeweging uit te gooien en direct een doelkans te scheppen.
Een hele interessante toevoeging, waarvan ik me overigens wel afvraag of ie interessant blijft wanneer je de game langer dan een paar weken speelt.
Ik ga de komende weken in ieder geval zwaar aan de slag met deze game, zodat ik jullie volgende maand veel meer helderheid kan verschaffen. Ik hou namelijk niet van half werk, zeker niet wanneer het footiegames betreft. ◀


Wedden dat ie in de kruising gaat, omdat het muurtje in de poepstand staat.


"Denken die gasten echt dat we naar buiten gaan en onze broekjes nat laten regenen!?"

SKATE XBOX

JUST ADD MONSTERS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.KUNGFUCHAOS.COM

VERWACHT: 11 MAART 2003

# KUNG FU CHAOS

***Het zou me niks verbazen als deze cartooneske parodie op kung-fu flicks uit de jaren '70 uit zal groeien tot een van dé partygames van 2003.***

In deze first party titel van Microsoft vinden we negen grappig ogende characters die grotendeels gebaseerd zijn op personages uit series en films uit de jaren '70.
Deze martial arts specialisten luisteren naar namen als Monkey (een aap, vandaar), Ninja Fu Hija, Lucy Cannon (zo weggelopen uit een blaxpoitation movie) en Captain Won Ton.
Nou, als je dat soort namen leest, weet je dat het hier niet om een al te serieuze game gaat. Kung Fu Chaos is veel meer dan dat. Het is dan ook niet mogelijk om deze game (Powerstone 2 meets Stuntman meets Double Dragon meets...et cetera et cetera) in een half paginaatje te omschrijven; 't lijkt in ieder geval iets heel speciaals te worden.

## ACTEURS

De characters zijn tweederangs acteurs die in de single player mode (Ninja Challenge) kunnen worden ingehuurd om meer dan twintig actiescènes uit te voeren. Een beetje zoals Stuntman zeg maar, maar dan een tikkeltje anders. Komischer vooral maar qua gameplay ook wat meer vergeeflijk.
Het is zaak om met je character naar keuze de missies te volbrengen, waarbij het belangrijk is dat de regisseur, die grossiert in grappige one-liners, je na afloop beloont met één tot vijf sterren.

"HILARISCH EN TEGELIJKERTIJD EEN BEHOORLIJKE TEST OF SKILLS."

Het is voor jou zaak om zo goed mogelijk te presteren want het budget is niet al te groot, de hoeveelheid films minimaal en de tijd schaars. Heb je aan het eind van elke scène minstens drie sterren behaald (bij meer sterren kun je bijvoorbeeld leuke mini-games unlocken), dan kun je door naar de volgende job.
Enter The Dino, Fish Of Fury, Falling Turtle; het is slechts een greep uit de geinige filmtitels die op de rol staan, en reken maar dat het hier niet alleen om pure kung-fu combat draait hoor.
Zo is er een scène waarin je net als drie tegenstanders op een metershoge paal staat en een oerlelijke prinses hun kant uit moet gooien om hen er vanaf te laten donderen. Of wat te denken van de scène waarin stuntmannen uit een gebouw springen en jij ze moet opvangen terwijl je vallende koeien(!) dient te ontwijken.
Hilarisch en tegelijkertijd een behoorlijke test of skills.
Dat geldt eigenlijk wel zo'n beetje voor alle scènes, waarin het maken van combo's, special moves en het vernederen van tegenstanders centraal staat. Dat laatste speelt een zeer grote rol maar daar zal in de review zeker nog uitgebreid over gesproken worden.
Evenals over de multiplayer opties, die zo tof zijn dat ik jullie nu al kan aanraden om de komende maand snel drie vriendjes te maken. Volgende maand lezen jullie waarom. ◀


Nou of 't kung-fu is weet ik niet, maar een chaos is 't zeker.


Of is het gewoon een nieuwe Spice Girls game?



# THQ LINE-UP 2003

## Veel show, weinig speeltijd

**■ *Publisher THQ nodigde de PU uit in de'City of Sin' voor hun line-up van 2003. THQ zeg je???***

De naam THQ zal niet iedereen iets zeggen. Misschien ken je ze van Red Faction maar voor de rest... Toch strijdt THQ al jaren samen met Activision en Electronic Arts om de titel 'grootste publisher ter wereld'. Geld verdienen ze voornamelijk in Amerika waar ze mega zijn dankzij hun wrestling producten (THQ bezit vrijwel alle licenties) en cartoonspellen zoals Jimmy Neutron en de Rugrats; typische VS-shit die in Europa helemaal niet populair is.
THQ had toepasselijk het Palm hotel in Las Vegas uitgekozen voor hun presentatie. Een betere plek om een Yankeestyle bragstory op te hangen bestaat namelijk niet. Het Palm hotel is sinds kort dé hotspot in Vegas voor alles wat jong, rijk en succesvol is. De gouden Rolexen, Prada's en Gucci's vlogen me om de oren. Ik heb in vier dagen verder zoveel siliconen tieten gezien dat ik momenteel al misselijk word bij het aanzicht van een fietsband. Wat een neppe wijven. Een pas geboren chimpansee verslaat ze nog met Triviant, de kinderversie welteverstaan.

### HYPERDEPIEP

Anyway, THQ wilde ons graag vertellen dat het erg goed met ze gaat. Van elke game hebben ze "millions of copies" verkocht. Waar nuchtere Europeanen onmiddellijk argwanend (horen te) zijn bij zulke verhalen; ("eh, sorry sir, but you sold millions of copies off ATV Off Road Fury??? But that's a crap game!!!"), vonden de Amerikaanse journo's deze succesverhalen prachtig (yahoo gehuil). Ook de line-up van 2003 werd met donderend applaus ontvangen. Terwijl daar in mijn opinie weinig parels tussen zaten, parels die bovendien genoeg mitsen en maren bezaten. En toch stonden er de volgende dag naar aanleiding van deze presentatie, een paar korte interviews en vijf minuten durende speelsessies, jubelende previews op alle grote Amerikaanse sites (Gamespy, IGN, Gamespot).
Ik begrijp best dat je dankbaar bent voor de luxueuze trip (mega hotelkamer, dure clubs, duurste restaurants), maar je werkt als journo niet voor THQ, maar voor gamers. Hypes worden op deze manier wel erg gemakkelijk geboren.
In totaal kregen we veertien games te zien. Slechts vier daarvan konden mij echt bekoren. De rest was te matig, te Amerikaans of bezat geen sexappeal.


Moto GP / Xbox.


Moto GP / PC.

### MOTO GP 2

Het tweede deel van Moto GP stal in mijn ogen de show. Onder de noemer 'meer van hetzelfde, maar dan beter' presenteerde Climax een motorspel waaraan ik maar weinig negatiefs kon ontdekken. Super besturing, sterk verbeterde graphics (en deel 1 was al strak), drie nieuwe tracks, beter uitgewerkte crashes, constante framerate van 60 beeldjes per seconde en een fabuleuze Xbox Live ondersteuning.
Ik durf voor dit spel wél een klein hypje op te bouwen. Moto GP 2 is pas een half jaar in ontwikkeling en toch kon ik er nauwelijks gebreken in ontwaren. Bovendien was de besturing in deel 1 al zeer sterk en kan die dus eigenlijk alleen nog maar beter worden.
Voor motorracefans wordt dit zeker verplichte kost en de fans van autoracegames moeten het spel zeker een keer checken. Racen met motoren is uitdagend en dit spel is zo goed uitgebalanceerd (fantastische A.I.) dat het zich kan meten met de toppers onder de autoracegames.

DEVELOPER CLIMAX
PLATFORM XBOX/PC
GENRE RACING
LAUNCH ZOMER 2003
MULTIPLAYER: XBOX LIVE, 4 PLAYER SPLITSCREEN
WEB: WWW.THQ.COM


Alter Echo.



Warhammer: Fire Warrior.


Splashdown 2.

## ALTER ECHO

Ik kan je nu al verklappen dat Alter Echo in 2003 best een van de lievelingen van de journalisten kan gaan worden. Waarom? Omdat het net als Rez en Ico anders is dan anders... en daar houden wij van. De massa over het algemeen niet, want bovengenoemde producten verkochten kut.
Alter Echo is een third person action adventure dat drie zeer opvallende features bezit. Allereerst is daar de omgeving. Niks realisme, je loopt rond in abstracte omgevingen die gebruik maken van een funky kleurenpallet.
Ten tweede kan jouw karakter, Nevin, die de planeet van de ondergang moet redden, veranderen van persoonlijkheid en uiterlijk, waarbij je gebruik kunt maken van de Stealth- (hagedis), Gun- (mechwarrior) en Melee-mode (krijger) en hun verschillende battlemoves.
'Tja', zullen jullie zeggen, 'dat heb ik al eerder gezien'. Klopt, maar niet op de wijze waarop Outrage Games het in dit spel verwerkt heeft. Je kunt het morphen namelijk razendsnel uitvoeren, zelfs binnen één en hetzelfde gevecht. Voorbeeld: je besluipt een vijand als hagedis en geeft hem sneaky een klap; razendsnel switch je naar de Melee-mode om de opponent groggy te meppen en vervolgens breng je de finish-move toe als Mechwarrior. Klik, klik, klik, zo snel gaat dat.
De derde feature is uniek. Dankzij de TimeDilation technology kun je namelijk het spel stilzetten en middels een soort blokjes-achter-elkaar-zetten systeem een reeks van coole combo's achter elkaar plaatsen.
Ik kan niet zeggen of dit alles bij elkaar een leuke game oplevert, daarvoor had ik te weinig tijd om het uit te proberen (en van de vijf minuten was ik er vier aan het kloten met de besturing). Persoonlijk ben ik bang dat Outrage Games iets te hoog gemikt heeft en dat de gameplay net iets te 'anders dan anders' is. Daar staat tegenover dat ik meer op een dergelijk spel zit te wachten dan op 90% van de games die voortbouwen op 'meer van hetzelfde'.

DEVELOPER: OUTRAGE GAMES.
PLATFORM: PS2/XBOX.
GENRE: ACTION
LAUNCH: ZOMER 2003
MULTIPLAYER: N.N.B.
WEB: WWW.ALTERECHO.COM



Over een maand of negen, is J.J. vast heel blij dat ie niet onder z'n eigen naam stond ingeschreven.

**"IK HEB ZOVEEL SILICONEN TIETEN BEKEKEN DAT IK NU AL MISSELIJK WORDT BIJ HET ZIEN VAN EEN FIETSBAND."**

## WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR

De Warhammer 40.000-reeks is als bordspel in de VS heel groot. De afgelopen jaren werd dit bordspel een paar keer als RTS-games uitgebracht. De overstap van bordspel naar strategiespel is immers niet al te groot.
Alhoewel ontwikkelaar Kuju mij bekende dat er zeker weer nieuwe RTS-versies uitkomen, wilden ze eerst het Warhammer universum vereeuwigen in een shooter. En inderdaad, Fire Warrior valt goed te vergelijken met Command & Conquer: Renegade. Voor het eerst loop je rond in de wereld die normaal alleen van boven is te zien. Echter, net als C&C:R ben ik bang dat dit alles op een kleine teleurstelling gaat uitlopen. De paar levels die ik gezien heb, zagen er ongeïnspireerd en eentonig uit. Het is rondlopen en knallen geblazen in saaie en repetitieve loopgraven. Verder zoog de A.I. behoorlijk.
Maar goed, ik heb maar twee levels gezien en de A.I. kan aangepast worden. Kuju heeft een goede naam dus ik hou hoop.
Het persbericht belooft ruim twintig levels, zeventien verschillende wapens en diverse werelden waarin je vecht.
Dus Kuju-mannen, stroop de mouwen op en verbeter uw product. De Warhammerfans zijn het waard.

DEVELOPER: KUJU ENTERTAINMENT.
PLATFORM: PS2/PC.
GENRE: SHOOTER
LAUNCH: HERFST 2003.
MULTIPLAYER: 4 OP PS2, 8 OP PC.
WEB: WWW.THQ.COM

## SPLASHDOWN 2

Rainbow Studios is met Splashdown 2 gelukkig verder gegaan dan alleen het oppoetsen van de graphics; ze hebben Cinematic Racing ontwikkeld. Waar je normaal je ronden steeds op precies dezelfde baan afwerkt, daar verandert de omgeving nu tijdens het racen.
Voorbeeld: in het piratenlevel zul je langs piratenschepen komen die met elkaar vechten. Waar in de eerste ronde nog gewoon kogels om je oren vliegen, ontploft in de tweede lap een boot met allerlei belemmerende brokstukken als gevolg. Ook openen zich opeens nieuwe shortcuts door de kogels, etc.
Erg leuk, alleen ben ik bang dat dit aspect het spel deels berooft van datgene wat een racegame nu zo leuk maakt: het sneller rijden doordat je de baan leert kennen. Doordat elke ronde nieuwe mogelijkheden kent, wen je nooit en dien je dus met de rem erop te racen.
Nou ja, ik weet pas hoe het echt uitpakt als ik er langer mee kan spelen. Saai zal Splashdown 2 in ieder geval niet worden.

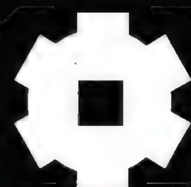
DEVELOPER: RAINBOW STUDIOS.
PLATFORM: PS2
GENRE: RACING
LAUNCH: JUNI 2003
MULTIPLAYER: MAXIMAAL 4.
WEB: WWW.THQ.COM

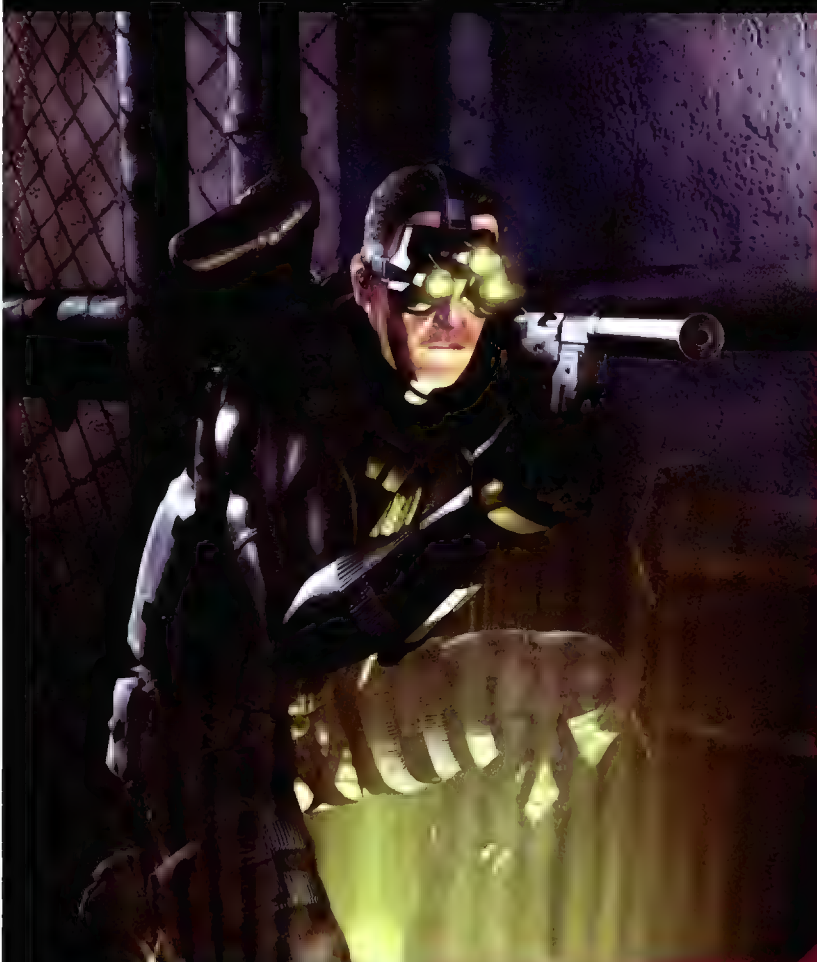
## ANDERS NOG IETS?

**Tak and the power of Juju** gaat zeker hoog scoren bij de verkiezing 'meest weirde speltitel van 2003'. Daarnaast zag deze platformer a la Jak & Daxter er best goed uit. Tak is een cartoonkarakter van TV-zender Nickolodeon en hij kan in de wereld gebruik maken van elk dier dat rondloopt (zie plaatje onderaan).
Voor de vechtersbazen onder ons: THQ komt met **Pride FC** (Ultimate Fighting Championship). Voor het betere ellebogen en kniewerk.
Hilarisch of ronduit stompzinnig? Een racegame met de sterren uit de Wrestlingwereld in de hoofdrol. **WWE Crush Tour** brengt je Demolition Racer met The Rock en Hollywood Hogan in de hoofdrol. NGC en PS2 that is.
Verder op de GBA: **Crazi Taxi, Jet Grind Radio, Space Channel, GT Advance 3** en een spel vol **arcadegames van Sega**.
**Evil Dead: A Fistfull Of Boomstick** is de naam van het nieuwe deel uit de Evil Dead-serie. Tonnen zombies om te killen, hopelijk wel beter uitgewerkt dan de vorige delen.
Je zult begrijpen dat al deze aankondigingen golden voor de VS. Of bovengenoemde games ook allemaal in Europa uitkomen, was nog niet bekend.



# REVIEWS







## DE CIJFERS

Elke maand komen er games uit waar de honden geen brood van lusten maar gelukkig ook een heleboel die gerust smaakvol genoemd kunnen worden. Verwacht van ons geen kant en klaar recept voor een goede game maar we weten wel welke ingrediënten we willen proeven om tevreden boerend achterover te kunnen leunen...

| | |
|---|---|
| 00-09 | OM TE KOTSEN |
| 10-19 | NIET TE VRETEN |
| 20-29 | SMERIG |
| 30-39 | BEDORVEN |
| 40-49 | MAG JE LATEN STAAN |
| 50-59 | NIET ONZE MENUSUGGESTIE |
| 60-69 | JE MOET ER VAN HOUDEN |
| 70-79 | BEST LEKKER |
| 80-89 | DELICATESSE |
| 90-100 | NEUSJE VAN DE ZALM |

## PU'S GOLD AWARD

Een score van een 90 of hoger, dat is (in ieder geval in de PU) voor slechts weinig games weggelegd. Reden genoeg om zo'n game nog even extra in het zonnetje te zetten.
Kom je dus PU's Gold Award tegen (in dit nummer slechts éentje), dan weet je zeker dat je met een regelrechte topper te maken hebt.



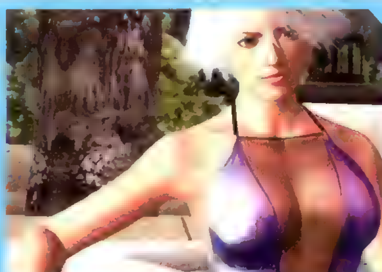

*Opvallend deze maand is dat slechts één spel er in slaagde een 90 te scoren. Zouden we dan toch strenger zijn geworden?*
*Streng waren we in ieder geval voor Devil May Cry 2, een game waar we heel veel van verwacht hadden, maar die ons allemaal erg teleurstelde.*
*Verder probeerde Jan een antwoord te vinden op de vraag of DOA Extreme Volleyball meer is dan een dikke tieten spel en waren we aangenaam verrast door War of Monsters, een game die heel wat meer in z'n mars heeft dan de oubollige titel doet vermoeden. Enjoy!*

78

GRAPHICS 9 REPLAY 8 GAMEPLAY 7

De vreemde Japanse mix tussen een dating game en sport is even bizar als uniek. Het is fun in the sun, genieten van tieten en


"Zit 't je effe allemaal tot hier? Pak je tas en we maken met z'n tweetjes plezier."


"Voel je je als een natte krant? Kom met ons spelen op 't witte strand."


"Laat het slechte weer je humeur niet langer vergallen. Ik wil dolgraag met je ballen."


"Heb je het helemaal gehad? Ik zie je graag komen, lieve schat."

# Hoe heter... DOA XTREME VOLLEYBALL


"Klettert de regen weer op de ruiten? Kom op en zet met mij de bloemetjes buiten."

***Ook even toe aan een break? Kan dat monitorgrauwe koppie wel een kleurtje gebruiken? En niet vies van mooi virtueel schoon? Pak de boot en vaar naar Zack Island waar al je dromen uitkomen...***

Welkom op Zack Island (*). Hier kom je helemaal tot rust en zul je genieten van al het schoons dat moeder natuur te bieden heeft, in alle opzichten...
Zon, zee, strand, wuivende palmen en ruisende golven. Luieren aan het zwembad. Cocktails aan de bar. En volleyballen natuurlijk. Want de dames van Dead Or Alive zijn allemaal van de partij en er wordt alleen maar geknokt op de beachvolleyball veldjes. Kies een babe en kies vervolgens een partner en het is ballen geblazen.
Inderdaad, de dames hebben zelf ook behoorlijk bewegende ballen maar dat hoort er allemaal bij. En hoe langer je speelt, hoe schaarser de dames er bij huppelen en hoe meer sexy de outfit. En het mooie is, je hebt dit voor een groot deel zelf in de hand!
Alle babes komen prachtig in beeld. Afgezien van hun goddelijke vormen en hun schaarse kleding, is de animatie angstig echt. Je hebt daadwerkelijk het idee dat je naar echte meiden zit te kijken, zeker als je puur op de bewegingen afgaat. De volleybal moves zijn zo bizar echt en vloeiend... hé, hou nu eens op met naar die borsten te staren! Ik probeer hier een serieus verhaal te houden, ja ?

## SHOPPEN

DOA Xtreme Beach Volleyball gaat echter verder dan borsten en beach volleyballen, al zul je dat op het eerste gezicht niet willen geloven. Je kunt de dames namelijk helemaal (uit)kleden. Dit heeft niet alleen een extra kinky effect, het heeft ook invloed op 'partneren' tijdens het volleyballen.
Je geeft je speelpartner cadeautjes in de vorm van bikini's en accessoires om zo goede vriendinnen te worden. Je kunt ditzelfde bij je tegenspelers doen, als eerste omdat je Tina bijvoorbeeld, maar al te graag in een stomende cowgirl outfit ziet maar ook omdat je misschien later nog met haar wilt samenspelen.
Hoe liever je volleybalmaatje jou vindt, hoe beter je als team opereert in het veld. Als je veel wint, krijg je meer Zack Dollars en daar koop je weer hete bikini's en geile hebbedingetjes voor.
Het shoppen gaat diep, heel diep. Je kunt strings, flossende veters, oorbellen, bloemen voor in het haar, sportbadpakken, dure horloges, armbandjes, kettinkjes, hoedjes, petjes, doorschijnende hemdjes, nagellak, ringen en ga zo maar door aanschaffen. De variatie in bikini's met 101 verschillende printen is schier onuitputtelijk. Je zou bijna denken dat de makers liever in de modebiz waren gegaan.
Ook kinky setjes (lees hoerig), opzetbare kattenoortjes voor de dames (rrrrrrrrrr) en streepjes stof waarbij de babes nagenoeg naakt in beeld komen, dragen bij aan het sexy karakter van deze game.

> "HET IS BIJNA ONMOGELIJK OM TUSSEN DE TEPELS SERIEUS NAAR DEZE GAME TE KIJKEN."

## BALLEN

Dit alles is geen schaamlap die de gameplay moet verhullen want het volleybal gedeelte zit best goed in elkaar. De controle is redelijk intuïtief en vraagt veel timing, maar de combo's en unieke moves van iedere individuele babe maken dat je heel veel verschillende speelstijlen hebt. Toch zijn er ook minpuntjes. De bal is altijd in (geen lijnen?), de camera werkt niet altijd lekker en de controles zijn erg basic.
Toch is de besturing niet zo oppervlakkig als ie lijkt. Langer de knoppen indrukken heeft een effect op de bal en ook de combinatie van babes zorgt voor verschillende gameplay. Een krachtige netspeelster als Hitomi doet het bijvoorbeeld perfect met Lei Fang die goed is in set-ups. De dames lukraak met elkaar teamen werkt dus niet altijd. Nog afgezien van de Dead Or Alive rivaliteiten die op kunnen spelen. Jammer is wel dat de game veel bewegingen automatisch zelf doet (opspringen), dit had ik graag zelf willen instellen.

## GOKKEN

Als het avond wordt kun je met je babes het nachtleven in en het casino onveilig maken. Hier kun je

TEAM NINJA • TECMO • MICROSOFT • TEL: 020-5000005 • WWW.XBOX.COM/DOAX/OPENDOAX.HTML

lekker ballen met z'n allen, al is de definitie van gameplay hier polyinterpretabel...

## MYSTERIEUZE BABE

Wie is die Lisa toch, die donkere schoonheid die startende spelers inleidt in de geneugten van het tropische Zack Island? Ze is nieuw en heeft nog niet eerder deelgenomen aan een DOA toernooi. De mooie Amerikaanse zullen we echter nog vaker terugzien want Tecmo heeft laten weten dat ze opnieuw haar opwachting maakt in Dead Or Alive 4.



## SPECIALE AANBIEDING!!

(*) Een enkeltje Zack Island kan nú geboekt worden bij je locale gameshop of elektronicazaak. Voor €59,99 krijg je de game annex reisbescheiden overhandigd. Voorwaarde voor deze vakantie is het bezit van een geldig paspoort, Xbox spelcomputer en een beetje relativeringsvermogen. Tissues en kwijldoekjes zijn niet bij de prijs inbegrepen.



"In bed met hete thee en een kruik? Kom naar hier en ik bezorg je weer vlinders in je onderbuik."



"Weer thuisgekomen met een van de kou vertrokken bekkie? Neem het vliegtuig en ik toon je m'n favoriete plekkie.

geld verdienen of verliezen met blackjack, roulette, fruitmachines en pokeren. Het is een aardige manier om extra Zack Dollars bij elkaar te gokken.
Bovendien zitten er in de Casino games allerlei verbogen hints over de voorkeuren van de babes. Op de kaarten staan foto's afgebeeld van de deelnemende dames en daar kun je weer het een en ander uit opmaken.
Als je goed oplet kun je zo achter favoriete kleuren, hobby's en andere 'likes & dislikes' komen, hetgeen je kunt gebruiken bij de aanschaf van je accessoires en badkleding. Het gokken is super arcade (lees simpel) en we hebben het allemaal elders beter gezien.
Als extraatje is het funny maar het volleyballen en slipjes verzamelen is als "gameplay" echter vele malen leuker.

### UNIEK

Dit alles maakt van DOA Xtreme Beach Volleyball een even unieke als weirde titel. Het is bijna onmogelijk om tussen de tepels serieus naar deze game te kijken maar de waarheid is dat het volleyballen gewoon best leuk in elkaar steekt. Tenminste als je de rare camera op de koop toe neemt, want die gooit soms behoorlijk roet in het eten.
De kick om de aanwezige dames net iets naakter te krijgen en net iets kinkier in beeld te brengen, is misschien een beetje puberaal maar eigenlijk stiekem toch ook wel leuk. Het is niet zoals BMX XXX waarbij bloot slechte gameplay moet verdoezelen; hier is de gameplay bizar en typisch Japans maar hou je daarvan, dan ga je helemaal uit je dak. Ga je puur voor hotte game-characters en beachvolley, dan is DOA Xtreme Beach Volleyball jouw game.
Alhoewel er ook spelers zullen zijn die vinden dat we hier niet met een echte game te maken hebben maar met een digitaal voyeuristische Barbie spelleke. Neem deze stuff gewoon niet te serieus dan zul je je zeker vermaken. Tecmo mag zichzelf dus best een beetje op haar borsten ... eeeh, de borst slaan. ◄

GENRE: DATING-BEACH VOLLEYBAL-VERZAMEL • SPELERS: 1 - 2 SPELERS • VERWACHT: 28 MAART 2003

# Nu begint het!

## Het PC-Offensief van Konami.

***Nu begint Konami eindelijk met hun nieuwe product-line PC-Games. Het begint met de geweldig goed opgebouwde Metal Gear Solid 2: Substance en Silent Hill 2: Director's Cut, maar ook met de action-titel, Apocalyptica en de Simulatie, Casino Inc. Met de buitengewone Adventure Shadow of Memories worden de 5 titels voor het begin verwacht...***

SCORE 61 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6

Devil May Cry 2 is een vette tegenvaller. Capcom's voormalige topper komt terug als een uiterst middelmatige titel.

*Een van mijn favoriete games op de PS2 was ongetwijfeld Devil May Cry. Deze opzienbarend gedetailleerde actiegame liet iedereen zien dat Shinji Mikami, bedenker van de Resident Evil serie, zijn gouden touch nog niet verloren was.*
*Het vervolg is niet van de hand van meester Mikami, maar dat mag de pret niet drukken, toch?*


Het ijzer van de punt van het zwaard van de vader van Piet van Pa is zojuist gepasseerd...


Niet doen jongen, de beurskoersen gaan heus wel weer omhoog. Doit. Toch?

# DEVIL MAY CR

## Duivel zonder ziel

Devil May Cry was een verfrissende douche van goed georganiseerd geweld en ik moet je eerlijk zeggen dat ik nog steeds rillingen over mijn rug krijg als ik terug denk aan het moment waarop de grote marionetten voor het eerst tot leven kwamen. Top entertainment, hoogstens hier en daar gehinderd door wat kleine bugs en wat problemen met de camera. Kleine hang-ups die ruimschoots goed werden gemaakt door de climax van geweld waar de game langzaam naar toe groeide.
Een en ander bood wel ruimte voor verbetering in een eventueel vervolg... en inmiddels is het zover. We kregen een review-versie binnen van de game waarop we meer dan een jaar gewacht hebben.

### IJZINGWEKKEND

Vol verwachting stopten we het schijfje in de PS2... en vrijwel onmiddellijk kwam de keiharde werkelijkheid hard door het plafond vallen. Godverdomme, wat is hier aan de hand? Wat is dit voor een kutgame?
Het werd ijzingwekkend stil op de redactie. Ed staarde ongelovig naar het scherm, Jeroen mompelde een paar bijna onhoorbare verwensingen, Niels sloeg met zijn vuist tegen de muur en vervloekte de Japanners die dit misbaksel op hun naam hadden staan.
Iedereen was er kapot van. Graphics die er niet uitzien, een totaal onbruikbare camera, levels die lijken op die van Tomb Raider Chronicles en als klap op de vuurpijl een zootje monsters die amper herkenbaar zijn, laat staan dat ze angstaanjagend genoemd mogen worden. Het is duidelijk; Capcom heeft de boel goed opgefokt. Hier is geen weg meer terug. Een prachtige franchise waar nog zeker een paar jaar leven in zat, is in één klap verwoest. We zagen allemaal wat dit zou betekenen: een flop, tegenvallende verkoopresultaten en nooit meer zo'n vet spannende actie game als de eerste Devil May Cry. Een droom ging kapot die middag.


"Sinds ik het zelf kan, geloof ik niet meer in de duivel."

### CAMERA PROBLEMEN

Maar laten we nog even terug gaan naar het moment waarop we de DVD'tjes voor het eerst in onze PlayStation schoven. Er zijn dus twee disks; de eerste is voor Dante, de held uit het eerste deel keert weer terug om opnieuw af te rekenen met de demonen. Hij krijgt hulp van Lucia, die op de andere disc is terug te vinden.


Na twee wijntjes was Lucia de polonaise al helemaal kwijt.


Het zijn beslist geen roodborstjes maar wat dan wel? Tepelaars?

> "GOOI DIE ZESTIG EURO LIEVER IN DE GRACHT, DAN ZIE JE HET TENMINSTE NOG DRIJVEN."

De levels van Lucia zijn min of meer hetzelfde als die van Dante alleen speel je ze soms van achteren naar voren en zijn ze vaak de helft korter. Dat is geen goed nieuws want nadat je de Dante disc in een kleine zes uur hebt uitgespeeld, blijkt de Lucia disc in niet meer dan vier uur uit te spelen te zijn, en je speelt dus eigenlijk dezelfde game anderhalf keer.
Een teleurstelling dus, maar het is slechts het topje van de troosteloze ijsberg. Zo is de game een stuk minder spannend dan zijn voorganger. Dat komt omdat de omgevingen minder mooi zijn. Capcom wilde graag grotere omgevingen maar dat blijkt averechts te werken.
Omdat de camera net als in het vorige deel vaste posities inneemt, is het mede door de grotere ruimten noodzakelijk om de camera verder uit te zoomen. Daardoor gaan een boel bloederige details verloren en zie je eigenlijk nauwelijks verschil tussen de ene vijand en de andere. Bovendien is het overzicht in een battle niet veel beter dan in de vorige Devil May Cry.

### FUCK DANTE

Over die battles wilde ik het graag nog even hebben. Die zijn eigenlijk de enige reden waarom ik deze game heb uitgespeeld. Ik wilde alle wapens zien en ik was benieuwd wat er allemaal was bijgekomen.
Nou, da's niet veel. Dante's vette zwaard Sparda is hij weer kwijt en hij zal zo'n vet zwaard niet meer krijgen ook. Het is ook niet nodig want er is in het hele spel geen vijand te vinden die je niet gewoon

GENRE: ACTION ADVENTURE • SPELERS: 1 • VERWACHT: 28 MAART 2003




"Wegwezen stelletje tuig. Lijn 2 stopt sowieso niet in Spanbroek!"

# Y 2



van grote afstand kunt doodschieten met je guns.

Natuurlijk zijn er een paar indrukwekkende moves maar die hebben geen praktisch nut. Gewoon knallen met je guns is de enige tactiek die nodig is.

Schandalig vind ik het, de subtiele diepgang die het geweld in het eerste deel wist te bereiken, is in dit tweede deel nog met geen vergrootglas te vinden.

Nee, ik ben er klaar mee. Er zijn nog twintig dingen die zuigen aan deze game en ik zou ze allemaal in detail kunnen gaan beschrijven maar fuck het. Dante kan mij gestolen worden. Hij is geen stoere gast meer maar een neppe nicht die beter snel vergeten kan worden.

En voor iedereen die misschien nog overweegt om zestig euro voor deze mislukte actie game neer te tellen, heb ik maar één advies: doe het niet; gooi het liever in de gracht dan zie je het tenminste nog drijven. ◄

## VERPLICHT NUMMERTJE



[illegible]

CAPCOM • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.CAPCOM.COM

GRAPHICS 6 REPLAY 5 GAMEPLAY 6 — SCORE 60

Deze game is het net niet... in elk opzicht.

# VEXX



***Afgelopen jaar zagen we een dramatische toename van het aantal platformgames. En ja hoor, ook Acclaim is inmiddels van de partij.***

Het platformgenre was de afgelopen jaren hopeloos in slaap gesukkeld. De games die uitkwamen waren kinderachtig en vaak niet meer dan een poort van een oudere platformgame. Gelukkig zagen we daar afgelopen jaar verandering in komen. Kwaliteit in platformers werd meer regel dan uitzondering. Toen Acclaim deze ontwikkeling gade sloeg, ging er een schok door het bedrijf. Iguanna Studios werd onmiddellijk omgedoopt tot Acclaim Studios en er werd gelijk begonnen met de productie van een platformgame die mooi zou kunnen meeliften op het succes van toppers als Jak & Daxter en Blinx. Al bij het eerste level van Vexx wordt duidelijk dat Acclaim nooit echt de intentie heeft gehad om iets heel goeds van deze game te maken. De grahics vallen vies tegen en de levels zijn ongeïnspireerd en gaan snel vervelen. De besturing is maar matig uitgewerkt en je hebt nooit echt het gevoel dat je helemaal in controle bent over het suffe figuurtje Vexx.

## BLOEDENDE HARTEN

Acclaim probeert deze game te verkopen aan een ouder publiek. Geen kinderachtige muntjes oppikken dus maar bloedende, kloppende harten en denk maar niet dat er een of andere paddestoelenprinses moet worden gered. Nee hoor, je opa is vermoord en moet gewroken worden. Nou, als dat niet volwassen is dan weet Acclaim het ook niet meer. Het lijkt er trouwens op dat de Amerikaanse developer sowieso de weg een beetje kwijt is. Of zou het misschien liggen aan Developer Iguanna Studio's? De laatste Turok was tenslotte ook niet echt een topper...

Maar genoeg daarover, terug naar de gameplay. Onze kleine vriend Vexx doet een groot deel van zijn inspiratie op bij oudere platformtoppers als Mario 64 en Jak & Daxter. Veel is hetzelfde maar er zijn ook enkele verschillen.

Grootste verschil is ongetwijfeld de nadruk die ligt op het battlesysteem. Vexx kan zijn tegenstanders met een combinatie van combo's te grazen nemen. Als een echte jongleur gooit hij zijn vijanden in de lucht en als je goed bent, kun je zelfs meerdere tegenstanders tegelijk door de lucht gooien. Beetje vage acrobatische shit eigenlijk die voornamelijk is bedoeld als leuke extra. Tegenstanders doen er verder weinig mee en lijken verder ook niet echt een hoge mate van kunstmatige intelligentie te bezitten.

> "AL BIJ HET EERSTE LEVEL WORDT DUIDELIJK DAT ACCLAIM NOOIT DE INTENTIE HEEFT GEHAD OM IETS HEEL GOEDS VAN DEZE GAME TE MAKEN."

## EIKPUNT

Het character design in Vexx is eveneens niet echt spectaculair te noemen.

Vexx zelf is een kruising tussen een knaagdier en een kreeft en zijn tegenstanders zien er niet alleen vreemd en onecht uit maar maken ook vreemde en onechte geluiden. Het hele product is typisch Amerikaans en ik bedoel daar niets positiefs mee. Het is eigenlijk een ongeïnspireerde namaak game die veel te veel leunt op het succes van eerdere platformgames die wel succesvol waren.

Levels zijn gewoon niet mooi genoeg, de muziek is totaal onopvallend, de characters zien er op z'n zachtst gezegd twijfelachtig uit en de zogenaamde volwassen sfeer is veel te mager om deze game echt serieus te nemen.

Op de redactie hebben we de laatste tijd vaak heftige discussies over de cijfers die we een game geven. We proberen alle spellen een eerlijk cijfer te geven en onderling met elkaar in overeenstemming te brengen. We zijn daarom ook een stuk strenger geworden het afgelopen jaar en ik denk dat dat een goede zaak is.

Bij Vexx heb ik het gevoel te maken te hebben met de meest middelmatige game ooit. Het is net voldoende maar echt niet meer dan dat. Daarom wil ik deze game het eikpunt voor de PU maken. Ik geef het een 60. ◀



In Vexx XXX gaat ie naakt fietsen.



Screenshotje genomen net voordat de Intercity Amsterdam- Spanbroek over Vexx heen zou denderen.

ACCLAIM • INFOGRAMES • TEL: 040-2393580 • WWW.VEXXTHEGAME.COM

GENRE: PLATFORM • SPELERS: 1 • VERWACHT: 4 APRIL 2003

82

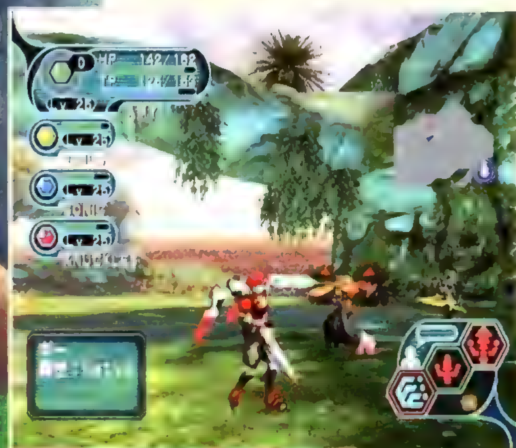
GRAPHICS 6 REPLAY 9 GAMEPLAY 8

De eerste online-game voor de Cube is zeker niet de minste. Om de game optimaal te kunnen ervaren, moet je helaas wel een flinke





Als ie niet snel die geheime doorgang vindt, heeft ie straks z'n bilspleet tot achter z'n oren lopen.



## Uniek, meeslepend, kostbaar

# PHANTASY STAR O

***In Phantasy Star Online Episode 1 & 2 worden klassieke elementen uit Role Playing Games gecombineerd met heftige hack, shoot & slash in realtime. Dit mengelmoesje mag je met één, twee, drie, vier of duizenden spelers tegelijk ervaren. Voor toegang tot die duizenden spelers heb je overigens wel een modem adapter of breedband adapter nodig.***

Mooie titel hoor, Phantasty Star Online Episode 1 & 2. Er valt veel over te vertellen, dus laat ik er vanaf nu maar naar verwijzen met de afkorting PSO1&2.
Zoals de titel al een beetje weggeeft, staan er eigenlijk twee games op het kleine schijfje, een verbeterde versie van het origineel dat op de Dreamcast verscheen en een soort sequel.
Episode 1 is vrijwel gelijk aan de versie 2.0 voor de Dreamcast, dus de versie waar de meeste foutjes wel al uit waren weggepoetst. Episode 2 is een vervolgspel dat toegang biedt tot een hele reeks verse avonturen. De tweede episode is iets korter dan de eerste maar wel een stuk moeilijker en compleet met nieuwe spelfiguren, opdrachten, eindbazen, omgevingen, wapens en puzzels.
Samen moeten de twee delen goed zijn voor zo'n tweehonderd uur gameplay, al gebiedt de eerlijkheid me te zeggen dat ik nog niet de tijd heb gevonden om dit te controleren.
Je hoeft de game in ieder geval niet te laten liggen omdat je bang bent dat je 'm te snel uitspeelt, helemaal niet als je van plan bent 'm ook regelmatig online te spelen. Het kleine Cube-schijfje staat bol van de opties, uitdagingen en spelmogelijkheden en deze zullen van tijd tot tijd online worden aangevuld met speciale evenementen.



De toetsenbord-controller is van formaat Asser kruidkoek.




Nee hoor, zo schrijven ze niet in Assen, da's gewoon Japans!

### FANTASIEVOLLE OMGEVINGEN

Aan het begin van je avonturen creeer je je eigen heldhaftige spelfiguur door uit diverse klassen, kwaliteiten en uiterlijke kenmerken te kiezen.
Met dit 'unieke' spelfiguur trek je door bossen, grotten en andere fantasievolle omgevingen vol gevaren om missies te voltooien die je geld, voorwerpen en ervaringspunten opleveren.
De enkele speler kan vrij lineair (Episode 1) of wat minder lineair (Episode 2) tal van avonturen beleven, waarin je wordt bijgestaan door diverse computergestuurde spelfiguren.
Speciaal voor deze Cube-versie is ook een splitscreen-optie voor vier spelers toegevoegd, zodat je gezellig met je vrienden op de bank kunt avonturieren, ieder met z'n zelfgemaakte spelfiguur. Als je niet in het bezit bent van vrienden maar wél van een modem, kun je online aan de slag in een veelheid aan speciale avonturen.

### WAZIGE TEXTUREN

Graphics en geluid zijn rechtstreeks overgenomen uit de Dreamcast-versie en ook al zijn ze hier en daar wat opgepoetst; de visuele klasse die we kennen uit Cube-juweeltjes als Star Fox Adventures, Metroid Prime of Resident Evil wordt hier niet ge-

GENRE: MMORPG • SPELERS: ONBEPERKT • VERWACHT: OUT NOW



zak duiten meebrengen.



Knuckles: "Shit daar heb je Sonic, die klootviool!" Tails: "Die gast zoekt altijd ruzie!" Sonic: "Zal ik jullie darmen effe slijpen!" [Met dank aan onze Sushi-connectie voor de vertaling.]



Het blijft een hele investering: game, modem, toetsenbord, leesbril...



Uit ervaring kan ik zeggen, dat je zelfs kleine kinderen niet meer zo gek krijgt dat ze zo'n broek aantrekken.



Tja, je zou natuurlijk ook op het monster kunnen mikken, in plaats van op dat trosje boomkevers......

"SAMEN MOETEN DE TWEE DELEN GOED ZIJN VOOR ZO'N TWEEHONDERD UUR GAMEPLAY."

# NLINE EPISODE 1&2

## ONLINE JACHTVERGUNNING

Hoe werkt dat nu eigenlijk, met de Cube online spelen? Om daar achter te komen, vloog ik vorige maand naar het Londense kantoor van Sega om een potje te PSO1&2-en met enkele netwerktesters en drie Engelse journo's.
Laat ik beginnen met de feiten: vanaf 7 maart kun je na aanschaf van een modem adapter of breedband adapter je Cube respectievelijk koppelen aan een telefoonlijn of kabel. Als je vervolgens in het hoofdmenu van PSO1&2 kiest voor online gameplay kun je samenspelen met spelers uit Europa, Azië en Noord-Amerika via Sega's eigen netwerk. Hiervoor moet je wel in het bezit zijn van een zogenaamde Hunter's License. Zo'n jachtvergunning bestaat uit twee passwoorden, een ID die per spel uniek is en een zogenaamde seal code. Bij aanschaf van PSO1&2 krijg je beide 'gratis', waarmee je dertig dagen online kunt spelen. Daarna vervalt de seal code en kun je een nieuwe kopen voor 8,99 Euro. De nieuwe code blijft wederom dertig dagen geldig.
Voor online spelen ben je dus geen abonnementskosten of zo schuldig. Als de periode van dertig dagen is afgelopen voordat je bent uitgespeeld, surf je met je Cube of een PC simpelweg naar www.playsega.com om met een creditcard eenmalig een seal code aan te schaffen, zodat je weer een maandje zoet bent.

haald.
Toch, ondanks de wazige texturen en sobere animaties, ziet de game er zeker niet onaantrekkelijk uit, hooguit wat gedateerd. Lekker sfeervol zijn de wisselende weerseffecten en zoals we van Team Sonic mogen verwachten, zijn ook artwork, muziek en geluidseffecten dik in orde.

### GENOEG PEGELS

PSO1&2 biedt plenty mogelijkheden voor een enkele speler maar helaas valt de gameplay in je eentje te snel in herhalingen om lang te kunnen boeien. Het spel komt pas goed tot zijn recht in multiplayer want, zoals we in Sesamstraat al leerden; "samenwerken is pas fijn!"
Eén speler kan bijvoorbeeld een eindbaas afleiden, waarna twee andere spelers het gedrocht in de flanken aanvallen en een vierde speler ondertussen voor alle spelers de levensenergie aanvult.
Dat zijn de momenten waarvoor deze game gemaakt is, net als in The A-Team combineer je de kwaliteiten van verschillende teamgenoten om samen de onmogelijkste hindernissen te overwinnen.
De Splitscreen Multiplayer mode is hierdoor al een stuk vermakelijker, maar om de game optimaal te kunnen ervaren moet je toch echt online gaan en dus moet je naast de game eigenlijk ook een modem aanschaffen. Oh ja, doe er ook meteen maar even zo'n fijne toetsenbord-controller bij want om snel en gemakkelijk te kunnen communiceren met je medespelers, schiet de ingebouwde tekstjesmaker eigenlijk wat te kort.
Aangezien er officieel nog geen andere Cube-games zijn aangekondigd die modem en toetsenbord ondersteunen, is het naar mijn mening slimmer om met de aanschaf van het hele zootje nog even te wachten. Dit wil overigens niet zeggen dat nieuwsgierige avonturiers met genoeg pegels zich hierdoor moeten laten tegenhouden want als je het geld kunt missen, is dit zeker een uniek en meeslepend spel waar je lang van zult genieten. ◄

## GELD BESPAREN

De periode van dertig dagen (zie andere kader) begint op de eerste dag dat je via de seal code online speelt. Aangezien dit ook voor de 'gratis' periode van dertig dagen geldt die bij aanschaf van het spel is inbegrepen, mijn volgende tip om de kosten te drukken.
Ga niet meteen na aanschaf van PSO1&2 online. Bedwing je nieuwsgierigheid en speel eerst de One-player mode en de Four-player splitscreen mode, om vertrouwd te raken met de game en om je level op te waarderen tot je zo tussen de 50 en 100 zit. Ga dan pas online om de game in de 'gratis' periode van dertig dagen te kunnen voltooien (voor de laatste eindbaas moet je krachtniveau zo rond level 150 hangen). Op deze manier voorkom je extra kosten.

SEGA • INFOGRAMES • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM

SCORE 86

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Na Commandos, marcheert Pyro met Praetorians ook overtuigend het RTS genre binnen.


"Verrek daar heb je die terechtgestelde Arabische dief! Die knaap heeft gewoon z'n hand terug gejat!"


"Zo, die gast die het beschermhoesje van het mobieltje van onze Centauri heeft gejat, kan geen kant meer op."


"Nou, ze bekijken 't maar. Het is dan wel een damestoilet maar we hebben toevallig wel rokjes aan."

## Dappere jongens die Romeinen

# PRAETORIA

***Tanks, terroristen, vikingen, orcs, ridders, elfen, androids, huurlingen, ontdekkingsreizigers, boekaniers, Schotse vrijheidstrijders... noem het, en ik heb er de afgelopen tijd strategische battles mee bevochten. Deze keer sta ik in de sandalen van kloeke legionairs in Praetorians. For Rome!***

Het is het jaar 2003 en gamingland is in de ijzeren greep van de consolewars. De next-gen consoles zorgen ervoor dat ontwikkelaars bijna alleen nog maar games voor PS2, Xbox en NGC maken. Echter, één genre blijft moedig weerstand bieden tegen de groeiende populariteit van spelcomputers. RTS games vinden met behulp van een trouwe groep speltjesmakers nog altijd een veilige thuishaven, bij Toutatis!
De scherpe lezer herkent wellicht de verwijzing naar de openingspagina van ieder nieuw Asterix en Obelix verhaal. Maar waar het daar de komische Galliërs zijn die de Romeinen keer op keer verslaan, leid je hier de elitetroepen van Julius Caesar om de vijand de verpletteren en tegenstand de kop in te drukken. Tenminste, dat is de bedoeling in Praetorians; een RTS afkomstig van de makers van Commandos I & II.

### GEEN RESOURCE?

Met de succesvolle serie Commandos heeft Praetorians niets van doen, alhoewel, misschien stiekem toch een heel klein beetje. Want ook nu focust het spel zich voornamelijk op de units en de samenwerking tussen diezelfde units.
Resource, een nagenoeg standaard ingrediënt in de meeste strategiespellen, is volkomen gestript en versimpeld. Zo ver als Myth (je krijgt een vast aantal eenheden en daar doe je het maar mee) gaat het spel echter niet.
Nederzettingen en dorpjes laat je door een hoge pief innemen en vervolgens gebruik je deze om soldaten te ronselen. Dit heeft meer een iconografische touch dan dat 't erg realistisch is. Vrij simpel poep je er zo een aantal legertjes uit, naast de garnizoenen waar je soms al mee op pad bent. Dankzij het Romeinse zwaard turn je eenvoudige boeren om in zwaardvechters, speerunits of boogschutters.
De dorpjes hebben daarnaast nog een andere functie. Je kunt wachttorens neerzetten, deze bemannen met turende boogschutters en zo aanstormende vijanden eerder spotten en vanuit een hoger gelegen plek bestoken met pijlen.

### EENHEID

De focus ligt echter op het verslaan van een, in manschappen vaak veel talrijkere vijand. Het combat model van Praetorians is dan ook erg indrukwekkend. Je moet echt je leger als één geoliede oorlogsmachine besturen anders verlies je het keer op keer. Formaties zijn daarbij van doorslaggevend belang waarbij speerunits en zwaardvechters in de voorhoede hun werk doen, terwijl je boogschutters daar weer achter staan.
Het is in principe bekende stuff maar niet eerder ervoer ik het belang van het samenwerken van m'n eenheden in dergelijke mate. Nogmaals, alleen maar een type unit trainen en naar het kamp van de vijand rushen werkt dus van geen kant.

### BARBAARS

Drie kanten doen hun intrede in het 22 missies tellende Praetorians. De Romeinen (duh) en de vijandelijke


Doorzetters hoor die Romeinen. Zo'n instelling van 'al is de Aarde dan misschien rond, we krijgen 'm wel plat'.


Onzekerheid troef bij de Kruiken Zeikers toen bleek dat ze zowel door de Jäger Meisters de Woeste Briesers als door de Beren Burgers werden aangevallen.

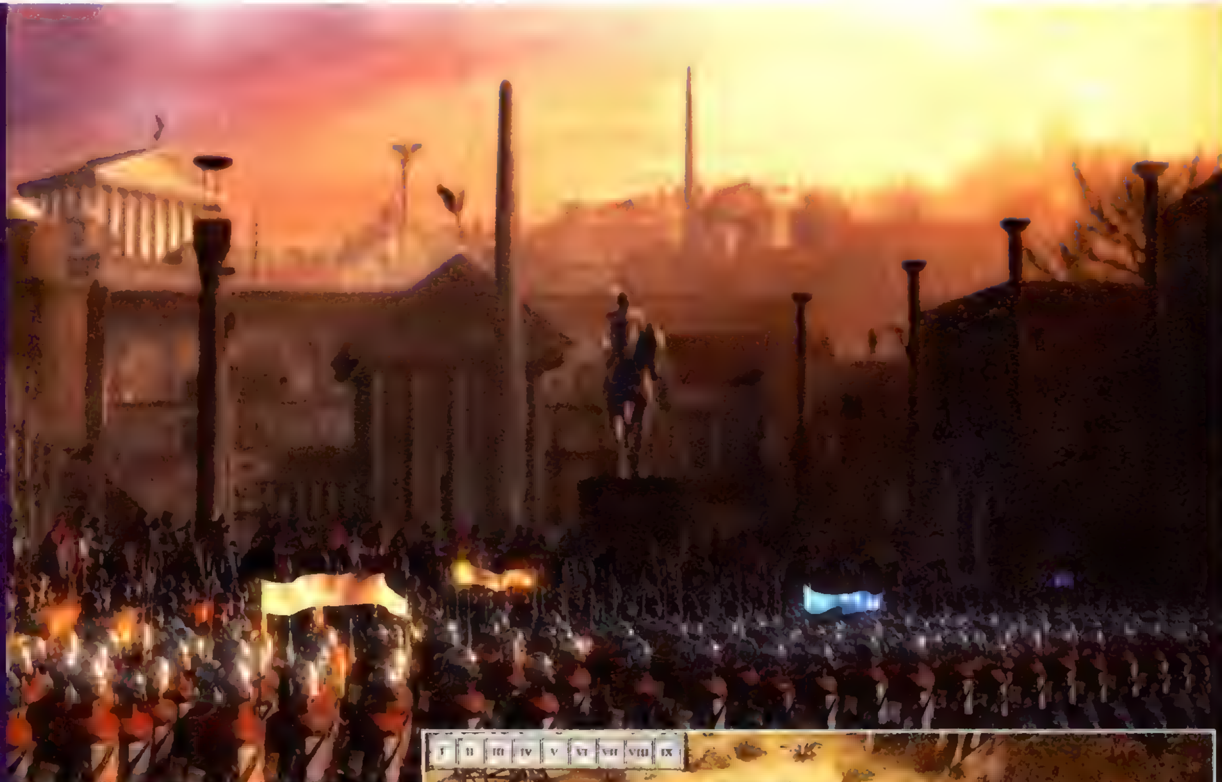
GENRE: RTS • SPELERS: 1 • ONLINE: TOT EN MET 8 SPELERS MULTIPLAYER • VERWACHT: OUT NOW





Niet te onderschatten tegenstanders, deze Biefstuktartaren.

NS



Barbaarse Gauls en de Egyptenaren, echter, af en toe zullen ook Barbaren en Egyptenaren zich bij jóu leger scharen. De meeste tijd zul je met de elitetroepen van de Romeinen battelen, maar je zult je ook de andere kanten eigen moeten maken. Bovendien kun je in skirmish en multiplayer alledrie de kanten volledig uitspelen.

kan zo vijanden spotten, hetzelfde geldt voor de wolf die de omgeving over land verkent. Beide dieren kunnen ook gedood worden, dus oppassendheid is geboden.
Vooral de wolf kan goed troepen opmerken die zich ophouden in de bossen. Je ziet ze niet helemaal, maar slechts hun profielen. Dergelijk hinderlagen zijn vrij sneaky aan-



"WORD JE OPEENS OVERVALLEN DOOR SCHREEUWENDE BARBAREN DIE ZICH IN HET STRUIKGEWAS OPHIELDEN. LEKKER DAN!"

De Romeinen zijn meesters in formaties waarbij de schildpadformatie zeer waardevol is, de barbaren zijn brute bullen die sterk zijn in guerrilla en de Egyptenaren kennen een goede techniek en wapens.
De drie kanten verschillen genoeg. Zo kunnen de Romeinen sterke gladiatoren inzetten wanneer extra kracht noodzakelijk is en hebben de Egyptenaren dodelijke Nubische boogschutters, de Robin Hoods van het slagveld.

### SCOUTS & BOSSEN

Belangrijk is ook de rol van je scouts. Je hebt twee typen; de scout met Wolf en de scout met Havik. De havik vliegt een eindje vooruit en gezien niet iedere unit zich in het dichte kreupelhout en bebossing kan verplaatsen en je vaak met hele andere dingen bezig bent. Verplaats je netjes je troepenmacht van A naar B, wordt opeens je konvooi overvallen door schreeuwende barbaren die zich in het struikgewas ophielden. Lekker dan!

### VESTINGEN

Het leukste van Praetorians vond ik de inname van ommuurde steden en zwaarbewaakte vestingen. Je geeft dan je soldaten orders tot het maken van ladders en katapulten. Maar denk maar niet dat de vijand stilletjes afwacht. Op het moment dat je met een groep katapulten aan komt rijden, schieten ze brandende pijlen in je rijdende kanonnen. En binnen een minuut is je katapult niets meer dan een hoop smeulend hout.
Tegelijkertijd kan de vijand haar poorten openen en weer dichtdoen voor verrassingsaanvallen. Ook hier zul je dus goed moeten samenwerken om een vesting in te nemen.
Wie nu denkt dat je hier een kwantummechanica interface voor nodig hebt, zit er helemaal naast. Praetorians laat zich super vriendelijk besturen en zal iedereen die bekend is met het genre, meteen welkom heten. Nieuwkomers kunnen bovendien alle kneepjes leren in de uitvoerige en duidelijke tutorial.
Grafisch ziet Praetorians er na het geweld van Generals een stuk simpeler uit, maar de sfeer is mede dankzij de fraaie soundeffects niet minder overtuigend aanwezig. ◀

### A.I. & FORMATIES

Was in de preview-versie de A.I. nog wat onstuimig, in de volledige versie liggen de zaken een stuk gunstiger. Nog steeds kun je manschappen niet individueel besturen (afgezien van special units), maar aangezien je met garnizoenen vecht zoals de Romeinen dat in het echt ook deden, is dat nooit storend.
De verschillende houdingen (agressive, defensive), de diverse formaties én de mogelijkheid om je garnizoenen evenredig te balanceren wanneer er verlies is geleden, maken het mogelijk de vijand bedachtzaam en tactisch te bestrijden.

PYRO STUDIOS • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • HTTP://PRAETORIANS.PYROSTUDIOS.COM

JEROEN

| GRAPHICS | REPLAY | GAMEPLAY | SCORE |
| --- | --- | --- | --- |
| 8 | 9 | 9 | 87 |

NBA Street Vol. 2 is een actievolle fungame die zijn voorganger zwaar overtreft.

# NBA STREET VOL.2

***Jeroen zit sinds enkele weken nonstop achter de Xbox. Deeltje 2 van NBA Street is in da house en hij rockt nog meer dan deeltje 1!***

Toen het nieuws kwam van een vervolg op NBA Street was ik sceptisch. In mijn ogen was NBA Street een game die geen opvolger mocht hebben. Echter, vanaf het moment dat ik de game in de Xbox stopte en mijn eerste potje speelde, was ik verkocht.

De magie van NBA Street is intact gebleven en daarnaast heeft men nog een schepje bovenop de over-the-top gameplay gedaan en zijn er een paar nieuwe, hele toffe zaakjes bijgekomen.



Ik wou dat ik nog zo kon springen als ik 15 jaar HIV had.








Als je tegen Dominique Wilkins roept dat ie een klein pikkie heeft, wordt ie bloedlink.

## COMBO'S

Het eerste dat opvalt zijn de ogenschijnlijk ongelimiteerde combo's die je uit je mouw kunt schudden. Het is nu een stuk makkelijker om het aantal trickpoints op te schroeven en dus gamebreakers sneller los te laten. Ook kun je een gamebreaker nu opslaan als je in balbezit bent waardoor je er, mocht je nóg een gamebreaker realiseren, twee tegelijk kan loslaten. Wat je dan te zien krijgt, is een schouwspel waar de Harlem Globetrotters jaloers op zouden zijn.

Maar niet alleen een dubbele gamebreaker inzetten is een verandering, ook worden er nieuwe tricks geïntroduceerd. Zoals een bal op iemands hoofd stuiteren of via de backboard weer naar jezelf terugspelen en zelfs de bal via je voet naar een teammaat spelen is mogelijk. En natuurlijk zijn deze tricks weer te gebruiken voor hele vette combinaties.

## BE A LEGEND

Een van de weinige minpuntjes aan deel 1 was de replaywaarde. Zeker als je de City Circuit en de Hold The Court mode had uitgespeeld. Deel twee is wat dat betreft beter, met name omdat de Hold The Court plaats gemaakt heeft voor een mode met de illustere naam Be A Legend. Hierin creëer je een karakter (uiteraard naar je evenbeeld) met als doelstelling een NBA Street Legend te worden.

Je doorkruist heel Amerika om deel te nemen aan prestigieuze streetbal toernooien. Je begint onderaan de ladder, met zeer weinig ervaring en skills, maar hoe meer tegenstanders je verslaat, punten je scoort en moves je laat zien, hoe meer skills je aan jezelf kunt toebedelen. Uiteindelijk groei je uit tot een legende, onverslaanbaar op het asfalt van Amerika.

Tijdens de verschillende toernooitjes stuit je op straatbal legendes, als bijvoorbeeld Stretch Monroe, en versla je deze dan kun je ze opnemen in je team om uiteindelijk het ultieme straatbal team te creëren

## NBA LEGENDES

De eerder genoemde City Circuit mode gaat in Volume 2 door het leven als de NBA Challenge mode. Enig verschil, is dat de verzonnen straatbal legendes vervangen zijn door NBA legendes. Kijk dan ook niet vreemd op als je een potje speelt tegen Wilt 'the Stilt' Chamberlain of Earvin 'Magic' Johnson. Des te mooier dat je een eigen team kunt creëren waarin je door jou verslagen NBA Legendes kan opstellen. De heftigste combinaties zijn dus mogelijk en de ware NBA fanaat kan zijn hart ophalen als hij Michael Jordan, Magic Johnson en Wilt Chamberlain zij aan zij ziet spelen. Overigens spelen de heren allemaal in hun authentieke tenues waarvan de shirtjes te unlocken zijn en gebruikt mogen worden om je gecreëerde basketballer mee aan te kleden.

De legendes hebben natuurlijk ook allemaal hun eigen moves en ook die kun je verdienen om aan je 'gekloonde ik' te geven. O wat zie ik, het shirtje van MJ en de glimmende zwart-rode schoentjes, die moet ik natuurlijk hebben... ◄

> "O WAT ZIE IK, HET SHIRTJE VAN MJ EN DE GLIMMENDE ZWART-RODE SCHOENTJES, DIE MOET IK NATUURLIJK HEBBEN..."



"Hé makker, die bal in 't netje gooien is ook belangrijk..."

EA SPORTS BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589888 • WWW.EA.COM/EASPORTSBIG
GENRE: BASKETBAL • SPELERS: 1-4 • VERWACHT: 1 MEI 2003

**SPLINTER CELL** — XBOX / PC / GAMECUBE / GAME BOY ADVANCE / PLAYSTATION 2

**90** | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

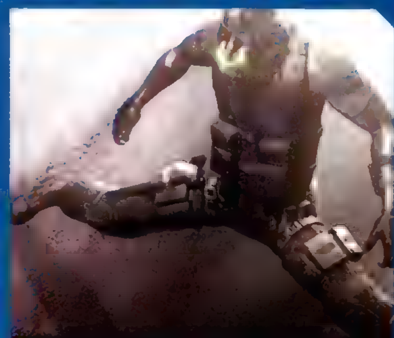


Ook op PS2 is Splinter Cell verplichte kost. De nieuwe missies zijn fraai ingebed in de toch al ijzersterke gameplay.




# SPLINTER CELL



Schijn jezelf maar effe bij van onderen Sam. Totale ontsluiting en inknippen geblazen...

***Vorig jaar was Splinter Cell nog Xbox exclusief, nu sluipt Sam Fisher toch naar de andere spelcomputers. Kan de PS2 versie dit zwaargewicht aan?***

"Mijn naam is Fisher, Sam Fisher. Ik ben lid van een geheime organisatie genaamd Third Echelon die officieel niet bestaat. Vraag de Amerikaanse overheid naar mijn naam en functie en ze zullen ontkennen dat ik besta. Ik ben een meester in stealth en liet eind vorig jaar mijn kunsten zien op de Xbox. Dat beviel me prima. Ik werd omringd door fraaie graphics, heerlijke schaduwen en kon op stap met talloze hightech spygadgets. Die andere kerel... och hoe heet ie ook weer... o ja, Snake, gaf ik dik het nakijken.
Onlangs deed ik mijn ding op de PC. Dat was vertrouwd en verschilde nauwelijks van mijn Xbox avonturen. Maar deze keer is mijn missie de PS2. Vooraf was ik wat sceptisch naar mijn superieuren toe. Ik ben nooit te beroerd om een klus te klaren maar ik wil wel het juiste gereedschap hebben. Ik wilde niet inleveren op sfeer en mogelijkheden. Sterker, ik wilde meer. Om nu voor de derde keer hetzelfde te doen, dat zag ik niet zitten. Sorry, maar ook een spion heeft afwisseling nodig. En weet je, ze hebben geluisterd..."



Beetje respect Sam, daar heeft een spin dagen aan gewerkt. Of vermoedde je weer een web van intriges.

> "IK BEN NOOIT TE BEROERD OM EEN KLUS TE KLAREN MAAR IK WIL WEL HET JUISTE GEREEDSCHAP HEBBEN."

## ZELFDE, MAAR ANDERS

"In principe doe ik op de PS2 nog steeds hetzelfde. Nog steeds ontrafel ik een plot van een Georgische president die de wereld in zijn greep houdt maar toch liggen de zaken net even anders. Missies die ik eerder op de PC en de Xbox succesvol heb volbracht, zijn soms net even gewijzigd waardoor deuren en objecten op andere plaatsten staan.
De omgevingen zijn een tikje fletser en leger dan voorheen. Toch ziet het er voor een PS2 missie behoorlijk goed uit. Ik heb wel eens andere PS2 'missies' gezien van collega spelkarakters maar die waren af en toe bedroevend. Hier begeef ik me qua uiterlijk gelukkig onder de toppers van de PlayStation 2.
Voor de rest heb ik de beschikking over dezelfde coole acrobatische moves (o.a. splitjump), dezelfde vernuftige gadgets en dezelfde strakke wapens... maar het lijkt wel of ik die gadgets deze keer nog wat makkelijker kan bedienen dan voorheen. Interface aanpassing noemde headquarters dit.
Wat mijn opdrachtgevers ook hebben gedaan, is linksonder in beeld een indicator plaatsen zodat ik kan zien wanneer ik het maximaal toelaatbare aantal alarmen bereikt hebt of hoeveel veiligheidscamera's ik nog moet omzeilen; subtiele aanpassingen die wonderwel werken."

## SPLINTER POWER

"Toch, als het hierbij was gebleven, was ik nog niet helemaal tevreden geweest. Gelukkig ben ik dat nu wel, dankzij een nieuwe prikkelende missie; de Power Plant. Vier nieuwe levels en een nieuwe sneeuwoutfit kreeg ik voorgeschoteld, en de sfeer tijdens deze opdrachten was bijzonder fraai. Ik kon me echt weer eens van mijn beste kant laten zien. Ook de extra footage en de nieuwe introductiefilm gaven mij tijdens mijn avontuur meer achtergrond.
Al met al is Splinter Cell op PS2 dus een volwaardige spyjob. Ik heb me geen moment verveeld, de uitdaging was divers en de vele vijanden kon ik op tientallen verschillende manieren uitschakelen of omzeilen. Kortom; missie geslaagd. En nu neem ik even vakantie, als jullie het goed vinden..."



Vanwege het te pas en te onpas innemen van deze positie, noemen ze Sam ook wel The Incredible Hurk.

## NINTENDO CELL

Sam komt ook naar Nintendo's kubus alleen is die versie uitgesteld naar mei. Deze spion kan dus twee maanden bijtanken. De NGC-versie ziet er overigens retestrak uit, heeft een linkfunctie met de GBA en kent acht additionele VR-missies. Na Metroid en Zelda lijkt dit opnieuw een must-have voor de Nintendo bezitter te worden.

GENRE: STEALTH-ACTION • SPELERS: 1 • VERWACHT: PS2 27 MAART • NGC - GBA MEI 2003 — UBI SOFT • TEL: 035-5288810 • WWW.SPLINTERCELL.COM

| GRAPHICS | REPLAY | GAMEPLAY | |
|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 9 | 88 |

DTM is de beste PC racegame van dit moment, alleen jammer dat de kleine gebreken er niet uitgehaald zijn.




# DTM RACE DRIVER

***Brengt DTM Race Driver de PC-bezitters eindelijk de eerste echt goede racegame in dik een jaar tijd?***

Het zijn barre tijden voor de PC-racefanaat. Daar waar de consolebezitters zwemmen in de racegames, moeten de PC'ers het doen met wat F1 en rallyracers. Oké, Grand Prix 4 was top maar verspeelde veel krediet door torenhoge systeemeisen en bugs. En toen werd ook nog eens DTM Race Driver, dat een prima prestatie leverde op de PS2, uitgesteld. Kwestie van prioriteiten meldde Codemasters. Lees, we kunnen op de PS2 meer exemplaren verkopen, dus die gaat voor. Auw...

## EMO-FACTOR

Het verhaal achter DTMRD kun je lezen in PU 9 van vorig jaar; de PC-versie wijkt namelijk nauwelijks af van de PS2-game. Codemasters wil de gamer meer bij het racen betrekken door een held (Ryan McKane) plus verhaallijn (word beter dan je beroemde vader) te introduceren (je weet wel, de emo-factor) en probeert die binding tot stand te brengen middels korte filmpjes en door de speler zelf te laten bepalen welke races hij of zij rijdt en welke opdrachten worden aangenomen.
Mijn oordeel is en was dat de verhaallijn goed geïmplementeerd is, het mij weinig doet omdat ik een hardcore racer ben, maar dat het voor de casual gamers zeker aantrekkingskracht bezit.
De Free Race mode, waar je ouderwets racet, is meer mijn ding. Ik citeer mezelf: 'Wagens die perfect in de hand liggen, tegenstanders die van jouw weggedrag leren, opponenten die smart moves op de baan leggen, crashes die resulteren in onoverbrugbare achterstanden, dit is racen zoals racen bedoeld is.'

## TWEAK, TWEAK

De PC-versie wijkt dus weinig af van de PS2-game. Dat je nu online kunt spelen, dat er twintig in plaats van veertien wagens in beeld zijn, dat de graphics strakker zijn en dat er surround sound is, vind ik geen verdienste maar verplichte kost. En voor de update van de 2002 line-up en de circuits, koopt hier niemand een spel en dat geldt eveneens voor de Matrox Surround Gaming techniek waardoor je kunt spelen met drie monitoren (gewone zicht in het midden, zicht links en rechts in twee ander monitoren).
Andere, opzienbarende, veranderingen heb ik niet gezien. Wel kleine achteruitgangen. De omgeving vind ik bijvoorbeeld wat flets in beeld gebracht. Soms zijn texturen niet helemaal aangesloten, er is ietwat pop-up en veel randen doen wat kartelig aan (iets te straight gepoort?). Ook het sturen met een stuurwiel werkt wat onhandig. Een half uurtje tweaken heb je wel nodig.
Verder ondervond ik veel 'lag', terwijl ik toch echt ruim aan de gewenste systeemeisen voldeed. Ik ga geen punt meer aftrekken (zie GP4), maar zeg niet dat ik je niet gewaarschuwd heb.
Echt teleurstellend vond ik dat oude "gebreken" niet zijn gefixed. Zo is de schade die je dankzij de Finite Element Modelling-engine kunt oplopen, nog steeds te vergefelijk. En je mag nog steeds niet trainen in de Career mode Dat soort zaken hadden er toch uitgehaald kunnen worden in een half jaar tijd...


Het blijft een vak apart dat achteruit inparkeren.

## NUMMER 1

**DTMRD is er dus niet beter op geworden maar ook niet veel slechter, en waar dit op de PS2 volgens velen de derde plek achter Gran Turismo 3 en Need for Speed HP 2 opleverde, daar pakt de game met dezelfde package volgens mij op PC overtuigend de koppositie.**
**Waarom? Ik heb dit dagen non-stop gespeeld en dat komt zelden voor. Nog niet overtuigd? Dan geef ik je nog wat redenen.**
**De besturing is bijna perfect.**
**De A.I. van de tegenstanders reageert op elke situatie anders.**
**Het spel reageert op jouw prestaties; word jij beter dan de opponent ook.**
***Het gevoel van snelheid is heerlijk, zonder overdreven te zijn.***
**De sound is ultra realistisch en surround sound heeft echt een functie.**
**Sleutelen aan de auto helpt echt.**
**De game is extreem lang speelbaar.**

"IK HEB DEZE GAME DAGEN ACHTER ELKAAR NON-STOP GESPEELD EN DAT KOMT ZELDEN VOOR."



Als je al tegen een Alfa blaast, komen er onderdelen los. Hè Niels? Dit in tegenstelling tot een zekere Grand Tour model...


Ik zag laatst op het Jeugdjournaal een item over dansende tractoren, maar dit is ook heel grappig.


KONAMI

GRAPHICS **7** REPLAY **7** GAMEPLAY **6** — **69**

Rayman 3 is een bonte mix van speelstijlen vol grappen en grollen, maar tegelijk een nogal rommelig geheel.

# RAYMAN 3



***De derde Rayman begint met een minigame waarin je hangend aan een vliegende kikker naar links of rechts moet uitwijken om rode balletjes te pakken, terwijl de kanonskogels je om de oren vliegen. Het is tekenend voor de rest van de game, waarin minder nadruk wordt gelegd op de avontuurlijke escapades uit Rayman 2, ten bate van hectische actie en snel veranderende spelsituaties.***

Los van de minigame-achtige uitdagingen, is de besturing grotendeels gelijk aan die in Rayman 2. Het maffe mannetje kan weer naar hartelust met zijn vuistjes gooien en helikoptersprongen maken, terwijl de camera zich laat draaien met de C-stick.
Vaker dan in de voorganger stuit Rayman in deel drie op schietende tegenstanders, waarna tempo en volume van de muziek worden opgevoerd en een soort cowboy-achtige shoot-outs ontstaan. Rayman kan zijn vuist niet alleen rechtuit gooien maar ook met een bochtje, zodat hij tegenstanders kan raken die zich achter rotsen of andere obstakels verschuilen.
Na een paar tegenstanders te hebben uitgeschakeld, hervindt de muziek haar kalmte en meestal verschijnt er dan ergens een powerup-blikje. Deze komen in vijf smaken en laten Rayman voor korte tijd gebruik maken van evenzoveel superkrachten: wervelwindvuisten, metalen vuisten, enterhaakvuisten, een afstandbestuurbare raket en een helikopterhelm.
Na het oppikken van zo'n superkracht moet Rayman snel rennen en springen naar de plaats waar hij deze nodig heeft, want het blikje is slechts een bepaalde tijd werkzaam. Als het Rayman is gelukt zijn superkracht op de juiste plaats te gebruiken (hij heeft bijvoorbeeld een deur opengebeukt met zijn metalen vuisten), kan hij verder naar het volgende gebied, waar hij steevast wordt opgewacht door een volgend clubje schietende vijanden.

## HIPPE GAME

Natuurlijk zijn spelfiguren en omgevingen weer ontworpen in de bekende Rayman-stijl: hoekige tegenstanders, overhellende bouwwerken, veel psychedelische kleurmengsels en hier en daar fraaie lichteffecten en spiegelingen.
Het ziet er allemaal prima uit, maar de vormgeving valt wat tegen in vergelijking met die van andere fantasievolle Cube-avonturen, zoals Star Fox Adventures en de nieuwe Zelda. Met dergelijke games komt de lat grafisch gezien voor een zeventje steeds een stukje hoger te liggen, en daar weet Rayman zijn ledemaatloze lichaampje nog maar net overheen te slingeren.
Onze Franse vrienden bij Ubi Soft hebben erg hun best gedaan om van Rayman 3 een stoere en hippe game te maken, vol up-tempo actie, gedragen door vette hiphop/rockmuziek en opgeleukt met een overdosis wijsneus-humor. Naar mijn smaak gaat het allemaal niet zo goed samen met de fantasievolle werelden en het dromerige mannetje Rayman, zoals we die in de vorige twee Rayman-avonturen hebben leren kennen.

> "RAYMAN 3 VOELT ALS EEN SOORT ADHD-VERSIE VAN RAYMAN 2."

## ADHD-VERSIE

In Rayman 2 werden lange, avontuurlijke zoek-spring-en-puzzel-levels op gepaste momenten afgewisseld met minigame-achtige vlieg-en-race-levels, in Rayman 3 wordt alles door elkaar heen gekwakt, zodat je nauwelijks tijd hebt om aan een bepaalde stemming te wennen.
In Rayman 2 werd er af en toe iets gebrabbeld in een aandoenlijk game-taaltje, terwijl in deel 3 constant Engelstalige grappen door de lucht worden gesmeten, die ruiken naar zweterige stand-up comedians en net zo snel irritant worden.
Rayman 3 voelt als een soort ADHD-versie van Rayman 2. Ben je een liefhebber van doldwaze, hectische actie, dan is dit misschien je ding. Op momenten is het zeker genieten en sommige eindbaasgevechten zitten erg leuk in elkaar.
Daarbij nodigen de levels uit om meer dan eens te spelen, door ze met hogere percentages te voltooien verdien je namelijk punten die toegang geven tot een hele reeks aardige bonusspelletjes.
Al met al is dit toch niet de game waar liefhebbers van deel 2 op hadden gehoopt, en na het ook al teleurstellende Rayman Arena lijkt onze gekuifde kereltje zijn glans wat te verliezen. ◄



Ik ben niet gek, ik ben een vliegtuig.



Hoewel, niet gek...



Hoewel, een vliegtuig...

UBI SOFT • TEL: 035-5288810 • WWW.RAYMAN3.COM
GENRE: ACTION ADVENTURE • SPELERS: 1 • LINK-OPTIE MET DE GBA • VERWACHT: OUT NOW

# STEM VOOR DE BESTE GAMES VAN HET

## POWER UNLIMITED GAME AWARDS 2003

Misschien een beetje laat deze Awards voor beste games van 2002 maar daar is een hele goede reden voor. Check het verhaaltje onderaan over de Power Unlimited Game Awards maar.

Anyway, we willen dus weer dat jullie allemaal gaan stemmen.

En nu niet zeiken dat je geen zin hebt om dat formulier naar de postbus te brengen want je kunt alles op internet doen, relaxed vanuit je luie stoel.

Stemmen via internet is bovendien voor ons veel handiger. Dankzij de database waarin alle stemmen verzameld worden, kunnen we straks laten zien hoeveel stemmen welke game heeft gehad, hoe oud de stemmers zijn en waar ze wonen. Is toch cool als straks blijkt dat Morrowind een

## STEM OP W

## DE GESELECTEERDE GAMES EN ANDERE GENOMINEERDEN

| PC | XBOX | GAMECUBE | GBA |
|---|---|---|---|
| Medal of Honor: Allied Assault | Halo | Super Mario Sunshine | Metroid Fusion |
| Warcraft 3 | Splinter Cell | Super Monkey Ball | Golden Sun |
| Battlefield 1942 | Project Gotham | Eternal Darkness | Advance Wars |
| Age Of Mythology | DOA 3 | Pikmin | Super Mario Advance 2 |
| GTA 3 | Jet Set Radio Future | Tony Hawk's Pro Skater 4 | Super Mario Advance 3 |
| Return To Castle Wolfenstein | TimeSplitters 2 | Resident Evil | Harry Potter en de Geheime Kamer |
| Mafia | Unreal Championship | Wave Race: Blue Storm | FIFA 2003 |
| Unreal Tournament 2003 | Tom Clancy's Ghost Recon | Luigi's Mansion | Megaman Battle Network |
| No One Lives Forever 2 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | Harry Potter en de geheime kamer | Doom |
| Jedi Knight II: Jedi Outcast | Medal Of Honor Frontline | James Bond: Nightfire | Lord of the Rings: The Two Towers |
| Dungeon Siege | FIFA 2003 | Star Fox Adventures: Dinosaur Planet | V-Rally 3 |
| FIFA 2003 | Elder Scroll III: Morrowind | Super Smash Bros Melee | Castlevania: Harmony of Dissonance |
| Soldiers Of Fortune 2 | Buffy the Vampire Slayer | Medal Of Honor: Frontline | Crash Bandicoot |
| Grand Prix 4 | SSX Tricky | Burnout | Tekken Advance |
| Civilization 3 | Moto GP | Sega Soccer Slam | Mickey's Magical Quest |
| Neverwinter Nights | Rocky | TimeSplitters 2 | Driver 2 |
| Need for Speed HP 2 | Blinx: The Time Sweeper | Star Wars: Roque Leader | Collin McRae Rally |
| Medieval: Total War | Rallisport Challenge | FIFA 2003 | Super Ghouls and Ghosts |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | Colin McRae 3.0 | Mario Party 4 | Mega Man Zero |
| Hitman 2 | Need for Speed HP 2 | Sonic Adventure 2 | Sonic Advance |
| Anders | Anders | Anders | Anders |

## POWER UNLIMITED GAME AWARDS 2003
## ZATERDAG 7 JUNI JAARBEURSHALLEN UTRECHT

Waarom zo laat vragen jullie je misschien af. Vorig jaar was het toch begin mei? De reden telt één letter en één cijfer: E3. Er bestaat een ongeschreven wet in de gamesbiz dat er in de maanden voor de grootste gamesbeurs ter wereld geen nieuwe spellen vertoond worden. En wat is een gamesevent zonder nieuwe games? Niks toch?

Elk jaar krijgen we tientallen vragen over de kosten van een reis naar de E3 en hoe je er binnenkomt. Nou, verdiep je daar maar niet meer in. Het antwoord op vraag 1 is: veel te duur en het antwoord op vraag 2: niet. Daarom willen we dit jaar de E3 in verkleinde vorm naar Utrecht halen. Bluf? Don't think so. Voor tien euro krijg je straks 6000 vierkante meter games (zes keer zoveel als vorig jaar), inclusief footage van de E3 en boothbabes. En dat binnen drie weken na de beurs in LA. Uniek voor de Benelux.

## ZEKERHEIDJES

Hoe we de toko precies willen melden we pas in de volgende PU. We zijn nog druk aan het onderhandelen. Maar zeker is al dat...

- Sony, Microsoft en Nintendo alle drie een nog grotere stand neerzetten dan vorige keer.
- Dit jaar ook alle publishers met speelbaar materiaal aanwezig zijn. Je

# AFGELOPEN JAAR

game is die het alleen bij 24-jarigen in Zeeland goed doet en dat er in Assen en omstreken veel 17-jarige Cube-fans zitten.

### HOE KUN JE STEMMEN?

Voordat we alles aan je uitleggen, vragen we je, nee, smeken we je nogmaals, om het stemmen via internet te doen.
Gaat veel sneller, is veel makkelijker en je hoeft zoals eerder gezegd niet naar de postbus te lopen. Dus hup naar www.gameawards.nl
In tegenstelling tot vorige jaren hebben wij 20 games per categorie uitgezocht. Naar onze bescheiden mening echt de crème de la crème. Mocht je jouw titel missen, vul die dan in bij het onderdeel 'Anders'.

### PRIJZEN

Voorafgaand aan het stemmen vragen we om een aantal persoonlijke gegevens. Een paar zijn er verplicht, daar staat een kruisje bij. Deze gegevens worden alleen voor de Power Unlimited Game Awards gebruikt! Als je mee wilt doen aan het prijzenfestival rond de stemming, dan dien je alle gegevens in te vullen. Anders kunnen we de prijs niet opsturen.
BELANGRIJK: We weten nog niet precies op welke dag de kaartverkoop van de Power Unlimited Game Awards begint, wel dat je de kaarten bij alle filialen van Free Record Shop kunt kopen. Wil je een paar dagen voor het begin van de kaartverkoop gewaarschuwd worden, vul dan ook je mailadres is. Mailen we jou netjes de startdatum van de verkoop. ◄

## WWW.GAMEAWARDS.NL

## STEMMEN VIA INTERNET

Open Internet Explorer of Netscape.
Vul in de adresbalk www.gameawards.nl in.
De site opent zich en je ziet het logo van de Awards.
Klik op dat logo.
Je ziet nu de hoofdpagina.
Als je wilt stemmen klik je op de link 'Ik wil stemmen'.
Je krijgt vervolgens achter elkaar 10 pagina's te zien. Dit zijn de tien categorieën. waarvoor wij Awards hebben. Je weet wel: 'Beste PC-game', 'Beste PS2-game', beste enzovoort.
Per categorie mag je maar één game kiezen. Vink die game aan. Zie je jouw favo-game er niet bij staan, vul die titel dan in bij 'anders'.
Als je een vinkje hebt gezet, druk je op de knop 'Stemmen'. Je wordt nu automatisch naar de volgende categorie geleid. Heb je niets met een categorie omdat je bijvoorbeeld nooit GBA speelt, klik dan op de knop 'Overslaan'.
Tijdens het stemmen kun je altijd terug naar een eerdere categorie. Door op de knop 'Vorige' te drukken.
Na gestemd te hebben op de laatste categorie (Beste videokaart/geluidskaart), krijg je een mededeling te zien dat je gestemd hebt. Vervolgens word je automatisch naar het Powerweb geleid.

## STEMMEN VIA DE ANTWOORDKAART

Pak de antwoordkaart uit de PU erbij.
Vul per categorie één naam in. De keuzemogelijkheden staan op deze pagina.
Vul alles graag leesbaar in, de handschriftdeskundigen van vorig jaar waren erg duur.
Haal de kaart netjes uit de PU en stuur 'm op.

### PS2

ICO
Ratchet and Clank
GTA Vice City
Devil May Cry
Virtua Fighter 4
Final Fantasy X
Metal Gear Solid 2
Onimusha 2
Time Splitters 2
Tony's Hawk 4
FIFA 2003
Pro Evolution Soccer 2
Tekken 4
WRC II Extreme
Grandia 2
Need for Speed HP 2
Maximo
Colin McRae 3.0
Silent Hill 2
DTM Race Driver
Anders

### BESTE SPELCOMPUTER

PC
GBA
PS2
XBOX
NGC

### BESTE GAMES WINKELKETEN

Free Record Shop
Dixons
Media Markt
V&D
E-Plaza
Bart Smit
Intertoys
Anders

### BESTE (ONLINE) GAMESHOP

Nedgame
ProGames
Dimension Plus
Future Zone
Yellow & Blue
Replay
Anders

### BESTE JOYSTICK/ CONTROLLER/MUIS

Logitech
Thrustmaster
Big Ben
Saitek
Trust
Microsoft
Piranha
Razor

### BESTE VIDEOKAART/ GELUIDSKAART

Creative Labs
Hercules
Creamware
Terratec
Trust
Videologic
SoundMAX
Asus
Matrox
Ati Technologies
Trident
Mtek
Sparkle
Diamond
Aopen
Club 3D
MSI
Anders

weet wel, de EA's, Codemasters, Ubi Softs, Take 2's. We zeiden toch dat we een mini E3 wilden maken.
•De hal de sfeer van een E3 zal kennen. En dus lopen er boothbabes, gamesfiguren in pakken en bekende Nederlanders rond en staan er raceauto's, legermateriaal, etc. Neem je fototoestel dus mee.
•Er meerdere LAN's zijn.
•De beste gamers van Nederland aanwezig zullen zijn. Bijvoorbeeld de Nederlandse selectie van het WK Cyber Games in Zuid-Korea. Neem het tegen ze op.
•Nederlandse developers tonen wat ze maken. En als je in de biz wilt gaan werken, dan kun je nu vragen hoe dat moet.
•Dat de Game Awards ceremony nog beter wordt met Skate als host en de hele PU/Gamekings redactie on stage.
•Dat de Gamekings-crew live opnames gaat maken. Dus als je op TV wilt komen...
•Dat er vele extra attracties zullen zijn. Denk daarbij aan demonstraties van top BMX'ers, skaters en American wrestlers.
•En last but not least, dat iedereen die regelmatig op het Powerwebforum komt, elkaar nu kan ontmoeten in een eigen Forumstand.
Een groter gamesevent is er nog nooit geweest in de Benelux. En dichter bij de E3 kon je ook nog nooit komen. Een echte gamer mag de Power Unlimited Game Awards gewoon niet missen! ◄

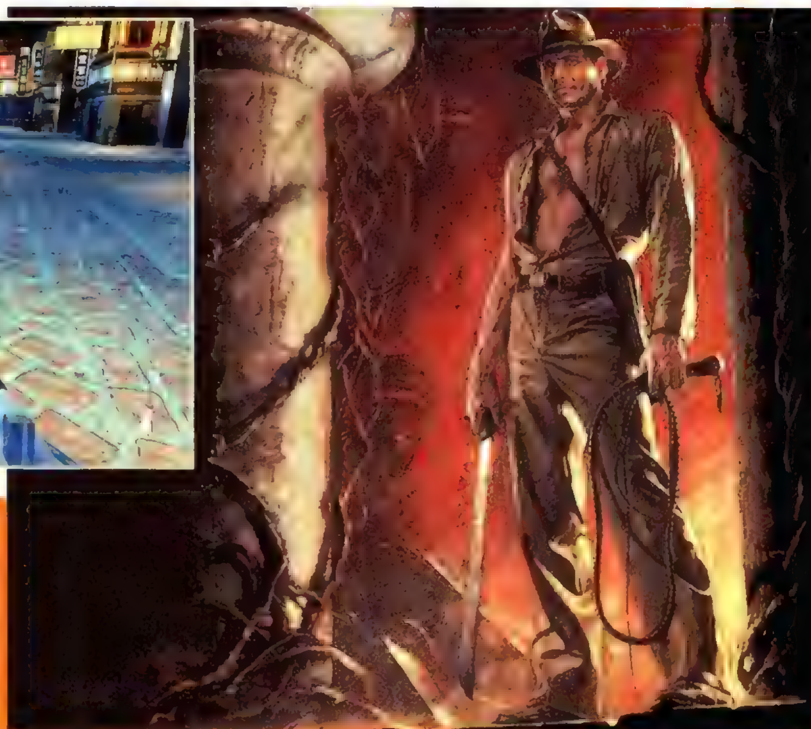
82

| GRAPHICS | 8 | REPLAY | 6 | GAMEPLAY | 8 |
|---|---|---|---|---|---|

Een doordenderende achtbaan van avontuur en actie die de Indiana Jones vibe uit de films knap benadert.

***De man met de zweep is terug! Indiana Jones, de beroemdste archeoloog van de wereld, gaat met zijn vuisten in de aanslag op een keizerlijk avontuur.***

Indiana Jones werd meesterlijk vormgegeven door Harisson Ford in drie op zich zelf staande films en daarna tot leven gebracht in een reeks point-and-click adventures en een action adventure.
Indy is voor mij jeugdsentiment en verleidde me bijna tot een studie archeologie tot ik er achterkwam dat



# INDIANA JONES
## AND THE EMPEROR'S TOMB

archeologie in Nederland voornamelijk spitten in zand en klei betekent, met als gevolg dat ik 't liever bij de geromantiseerde computergames-versie hield.

### NAZI'S

In The Emperor's Tomb is onze held op zoek naar een eeuwenoude, Chinese keizerlijke tombe waarbij alles draait om de mysterieuze "Heart of the Dragon". Voordat Indy echter toegang kan krijgen tot die geheimzinnige tombe reist hij de aardbol af op zoek naar de drie delen van de Dragon Seal waarmee hij de tombe kan openen.
Niet geheel verrassend hebben de Nazi's hetzelfde plan opgevat en zij zullen er alles aan doen om je uit te schakelen. Indy krijgt hulp van de sexy Mei Yung en kan daarnaast bogen op zijn leren zweep, schietijzers en twee vuisten.

"That peace belongs in a museum!" "So do you Mr. Jones, so do you."

### INDY 4?

### KNOKKEN

De makers wilden met The Emperor's Tomb de actieonderdelen uit de films tot leven wekken. Dat wil echter niet zeggen dat het alleen maar knallen en knokken is. De game kenmerkt zich door een puike mix van verkennen, praten, puzzelen, booby traps ontwijken en combat. Was in de voorlaatste game Indiana Jones and the Infernal Machine de combat nog halfslachtig, deze keer stond developer The Collective (Buffy) aan het roer en die hebben met hun Slayer engine een lekker potje virtueel knokken neergezet. De combat is minder divers dan bij Buffy maar dat is legitiem. Ik heb Indy in de films ook nooit een karateklap of een dubbele flikflak zien maken. En de vuistslagen in het gezicht of de tikken in het kruis bij de tegenstander zijn zeer bevredigend. Ook kun je een schep pakken om mee te rammen, vijanden met je zweep afranselen of de meubels gebruiken in je vechtpartij. Tijdens het knokken breekt er zo nu en dan een hekje of een tafel en dan kun je de brokstukken eveneens gebruiken. Het is arcade, de A.I. van de tegenstanders is soms wat dubieus maar het is super fun.

**"AVONTUUR MET DE HOOFDLETTER A."**

### MEESLEPEND

Shoot-out elementen zijn er ook. Al rijdend, scheurende triads op motoren omleggen, vanachter afweergeschut Duitse vliegtuigen neerhalen… deze first-person onderdelen breken de gameplay en zijn goed ingebed in het verhaal.
De core gameplay richt zich op de eerder genoemde robbertjes vechten alsook een aantal lastige jumppuzzels en het ontwijken en onschadelijk maken van vallen.
Samengevat krijg je de bekende Indiana Jones sfeer die knap tot leven komt, een meeslepend verhaal (vééééééél beter dan dat van Infernal Machine) en afwisselende gameplay, zowel qua inhoud als aansprekende locaties. Avontuur met de hoofdletter A.

"Nazi's, I hate these guys!"

"No time for love Dr. Jones!"

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 8 SCORE 73

Shinobi mag redelijk geslaagd genoemd worden, ondanks het soms vervelende camerawerk en de hoge moeilijkheidsgraad.

# SHINOBI

***Sega's oude ninja-saga is na jarenlange afwezigheid terug en wel in 3D op de PS2. Eens zien hoeveel er van de essentie van die oldschool 2D action games is overgebleven.***

In het kort het plot: jij bent een Hotsuma, de laatst overgebleven ninja van de Oboro clan die wil uitzoeken wie zijn clanleden vermoord heeft en waarom. Tokyo is op dat moment volledig aan puin nadat een mysterieus kasteel zomaar uit het niets opdook. Een ieder die begrijpt dat die twee gebeurtenissen onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn. Met een stoere ninja outfit (met name de lange rode sjaal is erg stijlvol en zeer modebewust, functioneel is ie hier echter niet), Shuriken (messen) en het magische zwaard Akujiki ga je op pad.

Het zwaard absorbeert overigens de zielen van degenen die het doodt, waardoor het tijdelijk krachtiger wordt. Wel zo handig, want in de stad vertoeven een boel demonische wezens die het massaal op jou gemunt hebben. Het is zaak om ze in rap tempo af te maken want zodra de Akujiki niet meer op de vijandelijke zielen kan teren, begint ie van jouw levensenergie te snoepen.



Prachtige sjaal, maar onpraktisch. Voor je 't weet gaat er een hond mee aan de haal.



Nou wat zei ik. Tja, als ervaren bijschriftenmaker voel je zoiets gewoon aankomen...





## SAVEN

Tussenfilmpjes duiken regelmatig op en ontrafelen langzaamaan het plot. Het is een redelijk boeiend verhaal met goede voice acting, zodat je nieuwsgierig blijft naar de afloop. Althans, als je niet het type gamer bent die al na een paar levels (in totaal zo'n veertig, verdeeld over acht missies) de moed opgeeft. De moeilijkheidsgraad is namelijk dermate hoog dat je na een paar missies wel eens zoiets zou kunnen hebben van 'jaja, rot maar lekker op met deze game'.

Het probleem zit 'm in het feit dat er in de hele game geen savepoints zijn, behalve tussen de missies door. Nu heb je een gemiddeld level in een klein kwartiertje afgerond, maar als je bijvoorbeeld vlak voor het eind ervan gedood wordt, moet je weer helemaal opnieuw beginnen. Hoezo oldschool?



Volgens mij is die gast gek genoeg om z'n kind aan één voet vast te houden en buiten het balkon van z'n hotelkamer te hangen.

**"TYPISCH EEN GAME VOOR WIE VAN ONGECOMPLICEERDE ACTIE HOUDT."**

Gelukkig is het wel zo dat je na verlies tegen een van de vele (soms indrukwekkend ogende) eindbazen aan het eind van de levels meteen weer tegen ze kan vechten. Dat valt dan nog mee.

## SNELHEID

De characters en omgevingen vind ik over het geheel gezien wat vlakjes uitgewerkt. Da's waarschijnlijk om de snelheid in de game te houden en Shinobi loopt dan ook op een zeer constante 60 frames per seconde.

Mede door flitsende sprintjes die je vijanden in de war brengen doordat je tijdelijk je schaduw achterlaat, dubbele sprongen, rennen via muren en natuurlijk het nodige slachtwerk, baan je je een weg door de stad.

Dankzij de intuïtieve bediening heb je ten allen tijden het gevoel je character volledig onder controle te hebben.

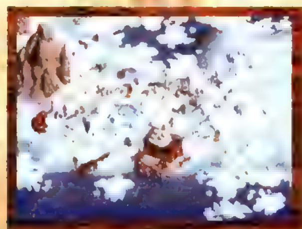
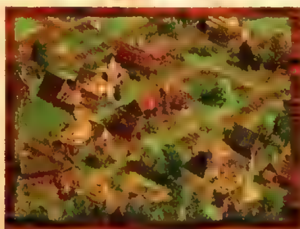
Shinobi is typisch een game voor wie van ongecompliceerde action games houdt. Het is puur een kwestie van zoveel mogelijk baddies in een zo kort mogelijk tijdsbestek killen, je eigen life-meter in check houden en zorgen dat je niet in een of andere afgrond pleurt.

Wat dat laatste betreft: dankzij het verwarrende camerawerk zal het meer dan eens voorkomen dat je een sprong opfokt en ergens in dondert waar je niet meer levend uitkomt.

Tja, dat is aan het eind van de rit toch een cruciaal punt dat er mede voor zorgt dat deze game me met gemengde gevoelens achterlaat. Wellicht dat jullie er dan ook verstandig aan doen om Shinobi eerst eens te huren alvorens over te gaan tot koop. ◄

OVERWORKS • SEGA • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.SEGA.COM — GENRE: HACK & SLASH ACTION • SPELERS: 1 • VERWACHT: 11 APRIL 2003

# Bouw een rijk met stenen en cement


BORO

| GRAPHICS | REPLAY | GAMEPLAY | SCORE |
|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 9 | 89 |

Chaos en vernietiging staan centraal in een prachtige beat'em up die schittert door zijn eenvoudige gameplay.

# WAR OF THE MONSTERS





"Pesten is geen spelletje. Je verpest zo iemands leeeeeeven."

■ *Toevallig zag ik laatst Mars Attacks! weer eens op TV. Ik blijf gewoon een zwak houden voor die Amerikaanse jaren '50 onzin paniek films en Mars Attacks! is daar een van de beste parodieën op.*

War of the Monsters ademt die typische jaren '50 onzin paniek sfeer die we kennen uit de quasi SF-films uit de jaren van de Koude Oorlog. Het is Mars Attacks, Godzilla, War of the Worlds all over again. Het verhaal laat zich raden: Marsmannetjes vallen de aarde aan en net voordat alle hoop verloren gaat, komen de wetenschappers met een geheim wapen op de proppen.

De aliens worden verslagen maar er lekt een groene vloeistof uit het geheime wapen waardoor de normale beesten veranderen in reusachtige monsters. Lachen gieren brullen dus met maarliefst tien verschillende monsters.

Deze 3D beat'em up ziet er op het eerste gezicht uit als een doodnormale vechtgame maar de simpele controls blijken al snel een wereld aan diepgang te bezitten.

De arena's bestaan uit een paar huizenblokken, gesitueerd in een typisch Amerikaanse stad. Je kunt tegen één, twee of drie verschillende tegenstanders tegelijk vechten. De unieke ieder-voor-zich vechtstijl staat garant voor een hoop aktie en plezier.



"En ik was nog zo blij dat ik eindelijk eens kon zitten in de bus."

## "KLEINE MENSJES DOEN HUN UITERSTE BEST OM NIET VERTRAPT TE WORDEN."

### MULTIPLAYER MAYHEM

Zoals met de meeste beat'em ups, wordt het pas echt leuk als de game met meerdere spelers tegelijk gespeeld wordt. Er is een verticale splitscreen mode die verdwijnt als de spelers dicht genoeg bij elkaar in de buurt komen.

Het gevoel dat je krijgt als je een tegenstander tegen een groot gebouw aangooit is gewoon geweldig. Het gebouw zal instorten in een wolk van stof en er zullen een heleboel kleine mensjes uitrennen, die hun uiterste best doen om niet vertrapt of verpulverd te worden.

De Multiplayer mode is lachen geblazen maar jammer genoeg kan War of The Monsters niet online gespeeld worden. Omdat het spel van de makers van Twisted Metal: Black is, dat later ook een speciaal online vervolg kreeg, mag je hopen dat hetzelfde ook het geval zal zijn bij War of the Monsters. Het zou zeker de moeite waard zijn. ◄

### RARE JONGENS DIE MONSTERS

**Hier een ultra korte beschrijving van acht van die gasten.**

**Preytor:** Een uit de kluiten gewassen bidsprinkhaan met een verschrikkelijke leech bug aanval.



**Congar:** De traditionele gorilla is aanwezig en uitgerust met een sonische schreeuw.

**Robo47:** Een reusachtige Clank look-a-like met een super missile onder zijn blikkerige voorkomen.

**Agamo:** Vuur monster met afneembaar hoofd dat naast schild ook als bom fungeert.

**Ultra V:** Mega Man in het kwadraat die in staat is om de handen eens flink uit de mouwen te steken (hahaha!)

**Magmo:** Lavabeest, uitgerust met hittezoekende lava bommen (over wansmaak gesproken).

**Kineticlops:** Elektrische oogbal die in staat is om bliksemstraal af te vuren.

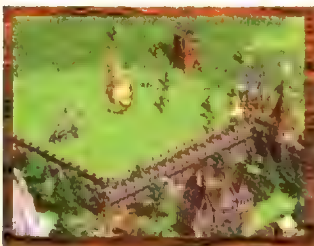
**Togera:** Een monstergame zonder een Godzilla look-a-like is geen monstergame toch?

INCOO • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.US.PLAYSTATION.COM/GAMES/SCUS-97197

GENRE: 3D BEAT'EM UP • SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

# Of bouw een rijk met bloed

Het is het jaar 1503. Jouw rijk is afhankelijk van wat jij bouwt. Wordt het een welvarende stad waar mensen prettig kunnen wonen en handeldrijven? Of wordt het een vesting waarin je soldaten traint en een aanval op je vijanden beraamt? Leef in vrede of sterf met het zwaard in de hand. Wat het ook wordt, het is jouw beslissing...



Anno 1503
The New World









Jouw wereld. Jouw keuze.

www.anno1503.com




Challenge Everything™
eagames.nl

XBOX / PS2

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | 60

# DARK ANGEL

***De TV-serie is gestopt maar als requiem verschijnt James Cameron's Dark Angel nog wel als game. Of we daar nu blij van moeten worden...?***

Ik heb Dark Angel een tijdje gevolgd op TV maar haakte op een gegeven moment af. De voortdurend rammelende scripts en de oninteressante events konden me niet lang boeien en dat terwijl de setting (post-apocalyptisch Seattle) en de hoofdrolspelster – de exotische Jessica Alba als superbabe Max (door gerotzooi met haar DNA) – genoeg voedingsbodem gaf voor een intrigerend verhaal.

## BUFFY WANNABEE

De show is inmiddels ten einde en nu is er de game. Ik zou het achtergrondverhaal verder kunnen uitdiepen maar dat is niet nodig. Dark Angel wil namelijk heel graag een Buffy: The Vampire Slayer zijn maar slaagt daar slechts gedeeeltelijk in.
Jij speelt Max en je slaat, schopt en springt je een weg door de donkere straten van Seattle waar bendeleden, Sector Police, elitetroepen, leden van The I-corp en Y5 Soldiers je naar het leven staan.

"DARK ANGEL WIL GRAAG EEN BUFFY ZIJN MAAR SLAAGT DAAR SLECHTS GEDEELTELIJK IN."

Daarnaast ontbreken ook de levelbosses niet, al hebben die niet echt veel om het lijf.

## BUTTON-BASH

Het probleem is dat zowel de baddies als de levelbosses behoorlijk stupide zijn en Dark Angel al snel verzandt in de zoveelste button-bash game.
Wel is het zo dat Max zeer stijlvolle moves kan maken en ook The Matrix komt weer om de hoek kijken. Onaangekondigd gaat Max soms in slow motion waarbij de vechtscènes er retecool uitzien; bijvoorbeeld als je in stijl door de lucht rolt of tegen een muur oploopt en via een achterwaartse salto op de straat terug landt.
Helaas zijn de controles niet altijd even adequaat zodat je lang niet altijd weet wat je nu eigenlijk aan het doen bent.
Je kunt af en toe een vechtstok of een stuk hout oppakken om mee te meppen maar die items mag je niet gebruiken tijdens de confrontaties met eindbazen. Weird.

## ONDER DE MAAT

Max kan ook sneaken, guards besluipen en nekjes breken. Dit werkt maar half omdat je het ene moment meteen ontdekt wordt en het andere moment breek je de nek van de ene bewaker, terwijl de andere er naast staat en gedachteloos voor zich uit tuurt. Weliswaar is de sfeer goed getroffen en komt Max lekker uit de verf maar als geheel blijft deze post-apocalyptische combat game onder de maat.


Zo, die heeft effe een enkeltje Spanbroek gekregen...


It's raining men, hallelujah!

OUT NOW • SALAMANDER FACTORY • SEGA • INFOGRAMES • TEL. 040-2393580 • WWW.SEGA.JP/SHINING — GBA

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 4 | 43

# SHINING SOUL

***Geloof het of niet maar dit is al de veertiende Shining game in de super populaire Japanse serie.
Ze zijn natuurlijk niet allemaal in Europa uitgebracht maar de serie heeft hier weldegelijk een behoorlijke fanbase.***

Voor Sega was Shining Soul een belangrijke titel want het was de eerste multiplayer Shining game ooit gemaakt. Niet dat het al te veel voorstelt want het is een doodnormale RPG die je toevallig met z'n vieren tegelijk kunt spelen.

## GRUWELIJK GEFLOPT

"T is me wat", hoor ik je brommen en gelijk heb je.
Deze game kwam namelijk al meer dan een jaar geleden uit in Japan en is gruwelijk geflopt. Spelers misten de diepgang van de characters en het verhaal.
Dat is ook wel te verklaren want de bedenkers van de serie, de gebroeders Takahashi, waren deze keer niet betrokken bij de game en dat was eigenlijk voor het eerst. Foutje van Sega.
Ondanks dat er vorige maand alweer een Shining Soul II is uitgebracht in Japan, moeten wij het hier nog even doen met deze flop waar Sega dus een jaar mee bezig was om te vertalen. Dat je het even weet.

## KNOPJES RAMMEN

Ik ga je niet het verhaal van de game vertellen, dat zou te saai worden. Je bent gewoon een kereltje dat door een hele zooi levels moet wandelen en elk monster moet verslaan dat hij tegenkomt.

"ALLEMAAL HEEL AARDIG ... VOOR EEN KWARTIERTJE. DAARNA WORDT HET BEHOORLIJK EENTONIG."

In de praktijk betekent dit vaak op de kleine knopjes rammen zonder veel na te denken. Als je het beest verslagen hebt, vind je vaak een boel items die je kunt gebruiken of kunt verkopen.
Allemaal heel aardig voor een kwartiertje maar daarna wordt het toch behoorlijk eentonig. Je character wordt natuurlijk steeds beter maar de monsters ook, dus eigenlijk verschilt er weinig.

## SOULS

Rest mij alleen nog het verhaal over de souls die je moet verzamelen. Naarmate je meer souls hebt, kun je ze chargen door een bepaald aantal monsters af te maken. Als je soul Max-status heeft bereikt, kun je de monsters waarvan de zielen zijn, oproepen en voor je laten vechten.
Elk voordeel heb zijn nadeel zei Cruijff al en gelijk had ie, want het feit dat Shining Soul eindelijk in Europa te koop is, wordt teniet gedaan door de teleurstelling over de kwaliteit van het spel.
Vage, saaie shit eigenlijk.



De tocht naar de plaatselijke supermarkt kostte jaarlijks heel wat slachtoffers.


Is er wat?" "Nee hoor, alleen een zwevende steen met 77 erop."

71

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

# METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Hè, hè, van dat keukenkastje hebben we in ieder geval geen last meer.


"Lijkt me niet echt het moment om een schoonheidslaapje te houden, makker."

***Was het voor Xbox-gamers de eerste keer, PS2-bezitters hebben Snake en Raiden al eens gezamenlijk kunnen zien optreden in Sons of Liberty en zullen daarom des te benieuwder zijn wat Substance aan de vorige voorstelling weet toe te voegen.***

MGS2: Substance is in grote lijnen dezefde voorstelling als al eens op een PS2 bij jou in de buurt was te bewonderen, alleen hebben de heren de moeite genomen om wat extra scènes in te studeren.
De zogenoemde VR missies en Snake Tales, die los staan van het verhaal, zijn uitdagend en tegelijkertijd een beetje goedkoop.
Mede doordat er niets is veranderd aan de hoofdmoot van het geheel, kregen wij toch een nare smaak in de mond tijdens de uitvoering van het stuk.
Niet dat het een slechte vertoning is, maar meer vanwege het feit dat we hier al eens een duur kaartje voor gekocht hadden.
Iedereen die het vorige optreden op de PS2 reeds heeft bijgewoond, kan dit stuk laten voor wat het is. Tenzij er natuurlijk mensen zijn die niet genoeg kunnen krijgen van de optredens van Snake en Raiden, Ach ja, er zijn altijd mensen die de DVD van een hun bekende film kopen voor een paar extraatjes.

### BUITENKANSJE

Heb je de twee kameraden nog nooit in actie gezien dan is dit een buitenkansje dat je niet moet laten liggen. Want naast het origineel en de extra missies heeft de uitgever ook nog eens een kijkje achter de schermen in de aanbieding.
De extra disc bevat the Documents of Metal Gear Solid 2, een exclusief extraatje dat voorheen alleen in Amerika en Japan was te zien. Gelukkig heeft de uitgever ervoor gekozen om dit extraatje ook op een Europese tournee te sturen, en voor de ware MGS fan is dit een must-have.

> "UITDAGEND EN TEGELIJKERTIJD EN BEETJE GOEDKOOP."

### EXTRA

The Documents is een extra schijfje waarop allerlei leuke weetjes staan. Naast vijf nietszeggende VR missies krijg je ook een kijkje in de keuken van de ontwikkeling van MGS2. Er zijn schetsen van karakters te bewonderen, 3D modellen van de verschillende locaties (waarbij in en uitgezoomd kan worden), de gebruikte filmpjes (in- en uitzoomen mogelijk), de muziek, maar ook het gehele script inclusief uitleg van evenementen.
De ware fan kan zijn hart ophalen met dit niet te versmaden extraatje.
Nadeel is wel dat het volle entreegeld betaald moet worden om dit optreden bij te mogen wonen. Dat is een klein beetje gemeen aangezien MGS2 reeds is gepromoveerd tot PS2 Platinum en voor de helft in de winkels ligt. ◄

PC

SCORE 81

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

SKATE

# AMERICAN CONQUEST


Jongens, geintje. Maak eens effe snel het woord 'oetlul', altijd lachen.


Al bij de eerste berg van de vierde categorie brak het peleton in stukken.

***Een RTS-game waarin alle grote Noord-Amerikaanse conflicten van de zestiende tot de achttiende eeuw zijn samengebundeld? Die moet ik checken!***

Eens zien wat we hier hebben; een Singleplayer mode met acht missies waarin je met onder meer de Britse en Amerikaanse kolonisten, verscheidene Native American stammen en Fransen mag uitvechten wie nou eigenlijk het meeste recht heeft op een plekkie in wat tegenwoordig de VS heet.
Alle historische gebeurtenissen passeren de revue, van de slachtpartijen van de Conquistadores tot aan de Boston Tea Party.

### VERBETERD

Net als in bijna elke RTS-game draait het in American Conquest vooral om het opbouwen en versterken van vestingen door middel van bijvoorbeeld goud- en houtwinning.
Toch is er ten opzichte van Cossacks (van dezelfde ontwikkelaar) aardig wat verbeterd en aangepast. Zo is het mogelijk om een flink stuk uit te zoomen zodat je een mooie overhead view krijgt van het gebied. Deze view zul je meer dan eens moeten inschakelen, omdat je in no-time zomaar honderden, zoniet duizenden strijders op je beeldscherm getoverd kunt krijgen.
Er komt weliswaar (te?) veel micromanagement bij kijken maar de grootschalige gevechten maken een hoop goed. Verder zijn de statistieken een stuk uitgebreider dan die van de Cossacks-serie en speelt de moraal van je troepen een grotere rol dan ooit. Dit hangt veelal samen met de manier waarop je je strijdkrachten formeert. Het is wel zo handig om eerst even te checken op wat voor manier je je verschillende troepen opstelt, want voor je het weet gaan ze bij de eerste de beste tegenaanval bij bosjes neer.

> "PITTIGE MISSIES, MULTIPLAYER, EDITOR, SKIRMISH; IT'S ALL IN THE GAME."

### NIET SNOR

De missies zijn erg gevarieerd en qua volkeren, gebeurtenissen en wapens historisch accuraat. Daarnaast zijn de graphics zeer gedetailleerd vormgegeven en is ook 't geluid dik in orde.
Het is alleen een beetje jammer dat het met de A.I., net als in Cossacks, op sommige momenten niet helemaal snor zit (je zult je troepen en inwoners meer dan eens vage acties zien ondernemen waarbij je denkt 'hadden ze dat nou niet beter effe anders kunnen oplossen?') maar het wordt gelukkig nooit frustrerend. Ik kan dan ook met zekerheid stellen dat de mensen van GSC weer zwaar hun ding gedaan hebben. Pittige missies, multiplayer, editor, skirmish; it's all in the game. Wat dat betreft is het net Cossacks, alleen op een aantal punten net een tikkeltje uitgebreider en beter. Zo zie ik het graag en ik denk de meeste liefhebbers van dit genre ook. ◄

NGC / PC / PS2 / XBOX / GBA

JAN | GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 85

# RAYMAN 3

***Dat rare nekloze, beenloze, armloze mannetje is weer terug in een sprankelend platform avontuur dat zich ver boven de grauwe massa van de GBA games verheft.***

Het is de komende maand Rayman tijd, want het icoon van het Frans-Candese Ubi Soft komt naar PC, Xbox, PS2, GameCube en GBA. De bekende Ubi Soft mascotte heeft al heel wat avontuurtjes achter zijn kiezen en voor nummertje drie ging de gameplay voor de next-gen consoles en de PC danig op de schop.
De GBA-versie blijft dichter bij huis en lijkt op het eerste gezicht erg op zijn voorganger; Rayman Advance. Ook nu hebben we te maken met een 2D sidescrolling platformer maar ook quasi 3D onderdelen zijn van de partij waarbij we Rayman van achteren zien (bijvoorbeeld waterskiënd).
Rayman is deze keer een stuk prettiger te besturen aangezien het mannetje zelf minder ruimte inneemt in het scherm en je de omgevingen dus beter kunt zien.
De animaties, geluiden en kleuren zijn top notch. Rayman 3 is een van de meeste kleurrijke en mooiste GBA games van het moment. Pure klasse...

### CUBE LINK

De nieuwe powers die Rayman op consoles en PC krijgt, vind je niet in die vorm op de GBA. Toch krijg je wel nieuwe skills zoals onder andere Body Shot en Double Fists. En al willen de makers deze game maar al te graag als een action adventure bestempelen, het blijft op de handheld een overduidelijke platformer met combat onderdelen en niet andersom.

> "DE LINKFUNCTIE TUSSEN GBA EN CUBE IS ECHT BIJZONDER TE NOEMEN."

Speciale aandacht verdient de multiplayer en de linkfunctie met de Cube. Dit is namelijk meer dan een promopraatje maar voegt daadwerkelijk extra gameplay toe.
Naast multiplayer combat modes die gewoon funny zijn, is de linkfunctie tussen GBA en Cube echt bijzonder te noemen.
Zonder dat je perse een cartridge van de game nodig hebt, kun je een soort Tetris spelen op de GBA terwijl tegelijkertijd dezelfde Tetris blokjes een weg maken waarover de Cube speler moet racen. Dit kun je ook met vier spelers doen (2 GBA en 2 Cube) via splitscreen.
Daarnaast kun je – met de cartridge - een hele trits nieuwe maps en challenges van je GBA naar je Cube uploaden en vice versa.
Ubi tracht op deze manier de Nintendo achterban aan te sporen om beide versies in huis te halen, maar je krijgt er dan ook wat voor terug.
Bovendien is er de lollige race-Tetris game waar je dus niet eens de GBA versie voor nodig hebt. ◀



Zo'n Raymannetje lijkt me wel leuk in m'n aquarium.



Als je geen nek, benen en armen hebt, kun je natuurlijk ook schaatsen zonder schaatsen.

OUT NOW • WOW ENTERTAINMENT • SEGA • INFOGRAMES • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM | XBOX

SLATE | GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | 67

# HOUSE OF THE DEAD 3

***Kijk eens aan, de eerste officiële lightgun game voor de Xbox. Alleen, had Sega er niet beter meteen een gun bij kunnen fabriceren?***

Ja ja, Sega houdt het volste vertrouwen in hun House Of The Dead-serie, getuige de release op de Xbox. Het zal mij in ieder geval benieuwen of bezitters van deze console zullen warmlopen voor deze shooter.
Zal ik het plot maar even laten voor wat het is? Ik ben namelijk bang dat als ik er driekwart zin aan besteed, jullie massaal over me heen zullen vallen omdat ik de clou verraden heb.

### LAMLENDIG

Twintig jaar na 'The Curien Mansion Incident' (insiders kennen het nog wel uit deel 1) is de hel weer losgebroken en wel in een grote fabriek midden in de woestijn.
Het jonge blonde chickie Lisa Rogan betreedt gewapend met een shotgun het gebied om haar vader te zoeken. Ze wordt bijgestaan door agent G die opdracht heeft gekregen om in dat gebied zijn teammaten op te sporen. Nou ja, bijgestaan...'t is een behoorlijk lamlendige sidekick hoor. Alleen wanneer je samen met een maat speelt, heb je iets aan hem. Voor de rest doet ie geen moer, alleen smeken om door jou gered te worden als ie weer eens omringd wordt door creeps.

> "DE GAME IS KORT, EN BEHOORLIJK VOORSPELBAAR."

Hiermee kun je overigens wel steeds een bonus leven verdienen, dus da's dan mooi meegenomen.

### DE GUN

Ik heb HOTD3 hier thuis helaas niet met een lightgun kunnen spelen. Er zijn ook niet zoveel van die krengen beschikbaar voor de Xbox. Slechts Mad Catz heeft zich er tot nu toe aan gewaagd en die schijnt op grotere afstand toch wat inaccuraat te zijn.
Ik heb de game dus moeten spelen met de controller en dat ging me redelijk goed af. Een beetje té goed zelfs, want in pakweg een half uur en met een handjevol Continues had ik alle tien soorten zombies en eindbazen in de Default stand aan gort geknald.
Nu zal dat met een gun ongetwijfeld een stuk minder makkelijk zijn, maar toch. Veel mensen zullen immers wachten met het aanschaffen van zo'n gadget tot er meer van dit soort games uitkomen. Of dat gebeuren zal, is nog maar de vraag.
Hoe dan ook, HOTD3 kent gelukkig nog wel wat pluspuntjes, zoals de sterk verbeterde graphics (zie ik daar cellshaded zombies joh?), de moddervette sounds (uiteraard dolby 5.1) en het gegeven dat je soms kunt kiezen uit verschillende routes.
De game is daarentegen erg kort, slechts vijf levels, weinig inventief en behoorlijk voorspelbaar. Het is en blijft een shooter on rails hè. Dit lijkt me dan ook enkel en alleen voer voor de doorgewinterde fans van dit genre. ◀



Ach, de beste professionals zijn ooit tussen de schuifdeuren begonnen.



Hé, je kan nog zien dat ie gisteren twee borden boerenkool heeft gegeten.

# ZIT JE VAST?
# PLAYSTATION CODEBOEK 9 KOMT JE TE HULP!




**116 PAGINA'S DIK MET UITGEBREIDE WALKTHROUGHS VAN:**
**SPLINTER CELL**
**VICE CITY**
**HARRY POTTER**
**THE GETAWAY**

## DUIZENDEN CHEATCODES VOOR ONDER ANDERE:

BLADE II
BLOODRAYNE
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
DEAD TO RIGHTS
DEVIL MAY CRY 2
DRAGON BALL Z: BUDOKAI
FIFA 2003
THE GETAWAY
TOM CLANCY'S GHOST RECON
GRAND THEFT AUTO 3
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
KINGDOM HEARTS
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
THE MARK OF KRI
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
NBA 2K3
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
RATCHET AND CLANK
ROCKY
THE SIMS
TIMESPLITTERS 2
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
TY THE TASMANIAN TIGER

**VUL DE BON IN OF BESTEL HEM VIA WWW.PLAYSTATION.CODEBOEK.NL**

**JA, IK ONTVANG GRAAG PLAYSTATION CODEBOEK 9 VOOR € 8,95 (BELGIË € 9,90)**

Naam en voorletters: ______ m/v
Adres: ______
Postcode: ______
Woonplaats: ______
Datum: ______
Handtekening: ______

**Betalingswijze:**
☐ Eenmalige machtiging via rekeningnummer: ______
☐ U ontvangt een acceptgiro thuis. Dit kost € 1,15 extra.

Stuur de ingevulde bon (of een kopie hiervan) naar:
**PLAYSTATION CODEBOEK**
**HAARLEMS UITGEEF BEDRIJF**
**ANTWOORDNUMMER 1228**
**2000 VG HAARLEM**

**VANAF 27 MAART IN DE WINKEL**

XBOX / PS2 / NGC

J.J. | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | SCORE 87

## NHL 2K3

NHL 2K3 is in vrijwel alle opzichten de top in het ijshockeygenre, alleen grafisch gaat concurrent NHL 2003 van EA nog met de eer strijken, hoewel NHL 2k3 ook op dat vlak bovengemiddeld scoort. Opvallend is vooral hoe uitdagend de actie is. NHL 2K3 is een pittige game die makkelijk aanvoelt. Sega laat je veel schoten nemen, maar maakte de A.I. van de keeper dusdanig sterk dat ie 99% eruit houdt... dus ga je helemaal uit je dak als je scoort. Slim gedaan.
Voor de realisme-freaks kan ik melden dat de actie zeer natuurgetrouw overkomt. Icing, two lines passing etc, het zit er allemaal in.
Sega heeft de ESPN-licentie strak in de game verwerkt via passend commentaar en er zijn twee leuke nieuwe modes aan het spel toegevoegd.
De Franchise mode laat je als manager, vooral voorafgaand aan het seizoen, het team zo sterk mogelijk maken (draft).
Daarnaast heb je de Sega Challenge, waarin je een wedstrijd afwerkt en daarna een paswoord krijgt al naar gelang jouw prestatie. Vul dat paswoord op internet in en je weet hoe goed je t.o.v van andere spelers bent.
Alleen de Xbox-versie is online te spelen.



28 MAART 2003 • SEGA • INFOGRAMES • TEL: 040-2393580 • WWW.INFOGRAMES.COM — XBOX / PS2 / NGC

J.J. | GRAPHICS 8 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | SCORE 84

## NFL 2K3

Voor de American Football poot van Sega geldt in feite hetzelfde als voor het ijshockey in NHL 2K3: alle aspecten van de game zijn verbeterd ten opzichte van deel 2.
Echter NFL 2K3 staat niet alleen aan de top want de Madden-serie van Electronic Arts mag zich in alle opzichten zeker de gelijke noemen, en dat is voor beide games een compliment.
NFL 2K3 speelt (vooral aanvallend) prima, ziet er lekker uit, heeft deskundig commentaar en de leuke Sega Challenge mode.
Toch laat Sega ook een paar steekjes vallen. Met name defensief is de game wat lastiger speelbaar. Het lijkt wel of de bekende developer de typische Hollandse insteek heeft gekozen dat aanvallen veel leuker is dan verdedigingen, want offensief spelen verloopt echt stukken leuker en soepeler.
Een nieuwe mode die ik ook wil noemen is de Situation mode. Je moet hiervoor wel een echter kenner van de American Football sport zijn, aangezien je zelf situaties of scenario's moet bedenken en dient uit te werken.
Leuk om bestaande situaties uit beroemde wedstrijden te herbeleven, maar die moet je dan wel kennen.
Ook hier kan alleen de Xbox-versie online.




XBOX

SKATE | GRAPHICS 6 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | SCORE 82

## CHAMPIONSHIP MANAGER 02/03

Nog geen jaar na Campionship Manager 01/02 krijgen we de update (exclusief voor de Xbox) voor onze kiezen zonder al te veel nieuwigheden.
De nieuwe FIFA-regels (o.a aangepaste transferperiodes) zijn verwerkt en ook alle spelers en hun statistieken zijn weer ge-update. Verder beschikt ook dit deel weer over de diepgang die we van deze puike serie gewend zijn.
Toch mis ik wel wat, zeker nu ik de nieuwe PC-versie CM4 gespeeld heb.
Dit is gewoon een stripped down port van de 01/02-versie en ik vind het jammer dat men bijvoorbeeld niet de moeite heeft genomen om de 2D match engine uit CM4 hierin te verwerken.
De bediening is soms wat traag en ook het kleurgebruik is niet altijd je van het; de zwarte tekst in een rode balk is op TV vaak nauwelijks leesbaar.
Ik raad degenen die de vorige versie nog steeds spelen, af om deze aan te schaffen, tenzij je echt een stats freak bent.
Wordt dit je eerste manager sim en ben je bereid de kleine minpuntjes op de koop toe te nemen, dan is CM 02/03 absoluut iets voor jou. Het blijft natuurlijk wel het beste dat er in dit genre te krijgen is.



OUT NOW • TELENET • EIDOS INTERACTIVE • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.EIDOSINTERACTIVE.CO.UK — NGC

SKATE | GRAPHICS 6 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

## ACE GOLF

Ach gut, we hebben er weer een golfgame bij met grappig ogende cartoon characters. Tot mijn verrassing blijkt Ace Golf echter een leuke game te zijn die vreemd genoeg meer sim-elementen bevat dan je zo op het eerste gezicht verwacht.
Dit geldt met name voor de bediening. Net als in EA's meest recente Tiger Woods game moet je ook werken met de rechter stick. Weliswaar is het shot-system niet zo geavanceerd als in TW 2003, 't vergt wel de nodige precisie om de bal goed te raken.
De game is wat dat betreft allesbehalve makkelijk en dat maakt 'm wel zo lekker om te spelen.
Op de vier spelopties, veertien speelbare characters, zes mooi weergegeven terreinen en een aantal leuke mini-games kun je op zich best wel een behoorlijk tijdje teren.
Helaas mist de game de diepgang en de vele opties die TW 2003 wel heeft. Niet dat Ace Golf slecht is, zeker niet; het is een supertoegankelijke game waar iedereen zo mee aan de slag kan. Alleen, waarom zou je hiervoor gaan terwijl je voor evenveel euro's een top golfgame in huis kan halen? Omdat de characters er zo grappig uitzien?



XBOX / NGC / PC / PS2

OUT NOW • TDK MEDIA INTERACTIVE • TEL: +4902102-487633 • WWW.TDK-MEDIACTIVE.COM

SCORE 71 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | J.J.

## WORLD RACING



Niet vaak ben ik zo gefrustreerd geraakt door een spel als bij World Racing. In eerste instantie ging ik helemaal uit mijn dak; de game ziet er mooi uit en biedt maar liefst 117 tracks, 48 missies en 200 verschillende wagens, vrijwel allemaal Mercedessen (subtitel is Mercedes Benz WR). Verder telt in het kampioenschap niet alleen winnen, maar ook strak inhalen, netjes slippen etc. Een snufje RPG dus.
In het eerst speeluur bleef die euforie ook hangen. De wagens rijden goed (soms iets te nerveus), de tracks zijn afwisselend en om je heen gebeurt van alles. Na dat uur sloeg de twijfel echter toe.
Netjes inhalen is vrijwel onmogelijk omdat de A.I. van de CPU's beresterk is. Eén foutje en iedereen gaat je voorbij.
Dan maar snijden bij het inhalen, dat werkt wel, maar mag weer niet. Krijg je strafpunten voor, is unfair. Ook het realisme rammelt. Vaak remde ik niet in de bocht, de opponent wel (zag de remlichten oplichten) en dus zou ik meer snelheid moeten hebben.
Maar nee hoor, CPU'tje rijdt gewoon van me weg.
Deze onvergeeflijkheid plus het RPG-systeem dat in mijn ogen ernstig tegenwerkt, maken WR vooral geschikt voor doorzetters.

PS2 / NGC / XBOX

OUT NOW • ACCLAIM • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505484 • WWW.DAKAR-RALLY-GAME.COM

SCORE 50 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 4 | J.J.

## DAKAR 2



Dakar 1 was klote en deel 2 doet 't nog eens dunnetjes over. Het is niet dat de developer slechter is gaan produceren, maar men is blijven stilstaan.
Waarom zou je in hemelsnaam kiezen voor dit product nu Colin McRae 3.0 en WRC II Extreme op de markt zijn?
Waarom zou je willen rondrijden in matig vormgegeven en hilarisch rondhobbelende wagens? Waarom zou je er uit willen zien als een spastische motorcoureur? Waarom zou je willen rijden met wagens, vrachtwagens en motoren die zo nerveus aanvoelen, dat je nooit echt relaxed kunt racen? Waarom zou je willen kijken naar slecht geanimeerde crahses? Waarom wil je strijden tegen CPU's die nauwelijks fouten maken en steeds precies dezelfde route volgen? Waarom zou je willen strijden tegen een klok die nauwelijks fouten toestaat? Waarom zou je een racegame willen aanschaffen die weliswaar alle normale modes aan boord heeft maar waar geen van die modes iets anders of beters brengt dan de concurrentie? Waarom zou je een spel willen spelen dat grafische bugs kent, zoals auto's die aan de vangrails blijven plakken?
Waarom geeft iemand deze game eigenlijk uit?

PS2/ XBOX / NGC / GBA

OUT NOW - NGC Q2 2003 • MIDWAY • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.MIDWAY.COM

SCORE 62 | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | BORIS

## DR. MUTO



Midway is het nieuwe 3DO. Ik ken geen enkel label dat de laatste tijd zo'n enorme rits troep op de markt zet als Midway, en dan te bedenken dat het vroeger toch een van de toonaangevende labels van de wereld was met toppers als Spyhunter en Mortal Kombat.
Nu moeten ze het hebben van titels als Dr. Muto. Een spel, ik geef het toe, waarvan de naam alleen al koude rillingen op m'n rug veroorzaakt. Ik verwachtte een soort jaren 80 platformgame, gemaakt door developers die nog altijd terug verlangen naar hun hippietijd.
Gelukkig valt het allemaal nog best wel mee en blijkt deze Dr. Muto gewoon een hele middelmatige platformgame te zijn. Je speelt het voor een uurtje, legt 't weg en vergeet dat je het ooit gespeeld hebt. Misschien denk je ooit nog eens op een eenzame zomermiddag terug aan de momenten waarop Dr. Muto kon transformeren in een aantal beesten, maar daar houdt de pret toch echt op.
Dr. Muto is gewoon een saaie ouwe mad scientist die zijn beste tijd al had gehad voordat deze game ooit gemaakt was. Op middelmatigheid zitten we niet te wachten en ik denk dat Midway toch echt zijn shit together moet krijgen, willen we nog iets positiefs over ze kunnen schrijven.

NGC / PC / PS2 / XBOX

APRIL 2003 • CRYSTAL DYNAMICS • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505484 • WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM

SCORE 69 | GRAPHICS 5 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | JAN

## BLOOD OMEN 2



Kain is op de Cube behoorlijk aan de late kant want de PS2 en Xbox-versie liggen al bijna weer stof te verzamelen. Toch mogen fans van Blood Omen en Soul Reaver deze game niet zomaar aan zich voorbij laten gaan. Iedereen die in is voor een grimmig en donker vampieren avontuur (en dit deel nog niet eerder gespeeld heeft), zal zich best vermaken met Blood Omen 2.
Als bloedzuigende Kain bijt en beuk je je een weg door mistige havens, vochtige riolen en donkere gewelven. Soms loop je tijden door te lege omgevingen (joehoe, is daar iemand?) en los je weinig enerverende puzzels op, maar de speciale vampieren moves en de battles maken dat weer goed.
Het verhaal is cooler dan je zou verwachten maar er blijft nog steeds veel vaag in de Blood Omen – Soul Reaver tijdslijnen. De gameplay is niet al te moeilijk maar de sfeer en de lengte (zo'n kleine 20 uur) zijn in orde.
Al met al is Blood Omen 2 een degelijk en onderhoudend action-adventure dat dankzij de stoere antiheld Kain én het feit dat er (te) weinig van dit genre games zijn op de Cube, toch wat toevoegt.

OUT NOW • UBI SOFT • TEL: [illegible] • WWW.UBISOFT.COM

PS2

| BORIS | GRAPHICS | 7 | REPLAY | 8 | GAMEPLAY | 7 | 70 SCORE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

## SWORD OF THE SAMURAI

Ik had een déja vu toen ik deze game in handen kreeg. Was er al niet eens een game gemaakt met deze titel? Ik ging op zoek en vond inderdaad een oude MS-DOS game die ook zo heette. Ooit vond ik dat een vette game maar toen ik het spel opnieuw bekeek, had het achteraf net zo goed hakmes van de slager of hark van de boer kunnen heten. De pixels waren zo grof en lelijk dat je er alleen met een boel fantasie een samurai in kon herkennen.
Gelukkig doet Ubi Soft dat deze keer een stuk beter. De game is best wel leuk en behoorlijk realistisch. Je kunt maar liefst dertig historische battles opnieuw uitvechten met dertig historisch correcte tegenstanders.
Ubi Soft claimt dat de vechtstijl helemaal authentiek is maar je zit natuurlijk wel met een dualshock in je klauwen en niet met een echt zwaard.
Voor de rest heb ik eigenlijk weinig aan te merken op deze game behalve dat het allemaal een beetje traag gaat misschien.
Het leukste aan SOTS is de mogelijkheid om je eigen samurai samen te stellen. Daarnaast zijn er honderd authentiek zwaarden in het spel verwerkt! Best indrukwekkend eigenlijk.



OUT NOW • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.SILENTHILL2.DE

XBOX / PS2 / PC

| SKATE | GRAPHICS | 9 | REPLAY | 7 | GAMEPLAY | 8 | 82 SCORE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

## SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT

Silent Hill 2 op de PS2 heeft me vorig jaar nachtenlang wakker gehouden. Tja, the freaks come out at night hè.
Desondanks werd deze freak geconfronteerd met zulke bizarre scènes dat zelfs pillen me na elke sessie niet in slaap kregen.
Ik hield dan ook m'n hart vast toen ik te horen kreeg dat ik de PC-versie moest checken.
Het is weliswaar bijna dezelfde game als op de PS2 (en vrijwel identiek aan de Xbox-versie, dus inclusief de extra missie met Maria) maar dat maakte 'm voor mij echt niet minder ziek.
Het plot kun je in de console reviews teruglezen, ik beperk me hier effe tot de core business, als je het niet erg vindt.
Silent Hill 2: Director's Cut is ook op de PC gewoon te luguber voor woorden, met alleen de soms verwarrende bediening en cameraviews als minpuntjes.
Grafisch lijkt het geheel nog grimmiger te ogen dan op de consoles en met je neus op minder dan een halve meter van je beeldscherm zul je waarschijnlijk meer opgaan in deze game dan goed voor je is.
Spellen als deze zijn dun gezaaid en da's maar goed ook. Het zou de psychologen in ons land waarschijnlijk overuren bezorgen...



OUT NOW • NAMCO • COLUMBIA TRISTAR • TEL: [illegible] • WWW.PACMANWORLD2.COM

NGC / XBOX / PS2

| J.J. | GRAPHICS | 7 | REPLAY | 7 | GAMEPLAY | 7 | 69 SCORE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

## PAC-MAN WORLD 2

Het gele happertje dat in de jaren '80 de gameswereld beheerste komt nu als 3D-platformer naar de PS2. Met wisselend succes moet ik zeggen. Het hoofdmaal bestaat uit een platformgame waarin je met Pac-Man in Pac-Village moet zorgen dat de Golden Fruit die de boze Wizzard Pac van Sir Pac-a-Lot heeft afgepakt, weer terugkomt bij de ingezetenen van Pac-Land. Hoe verzinnen ze het!
Wat volgt is een geinige maar wel wat korte 3D variatie op het oude Pac-Man spel.
Wederom dien je kersen, bolletjes en muntjes weg te happen en vijanden te ontlopen of uit te schakelen. Alleen doe je dat nu niet door naar links, rechts, boven of beneden te bewegen maar door alle kanten uit te gaan.
Leuk ideetje maar als je het vergelijkt met de hedendaagse platformtoppers dan is het allemaal toch wat aan de magere kant. Bovendien blijven de oude arcade versies Pac-man, Pac-Attack, Pac.Mania en Ms. Pac-Man (1981) toch het leukst, en die spellen kun je ook op de PSX of Commodore 64 spelen, daar heb je geen zware PS2 voor nodig. En dat wist Namco ook, want om de oude arcadegames te spelen heb je muntjes nodig die je inderdaad alleen in het 3D spel kunt verdienen.



OUT NOW • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.CO.UK

GBA

| BORIS | GRAPHICS | 6 | REPLAY | 6 | GAMEPLAY | 5 | 61 SCORE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

## IRON MAN

Ken je Iron Man? Ja toch? Hij is ook een Marvel character. Wist je dat hij al zo'n 60 jaar oud is? Hij stamt letterlijk nog uit de oorlog. Toen iedereen bang was en zich kwetsbaar voelde door de zware verliezen in Europa en de Pacific was daar Iron Man, de man van staal, die het allemaal niets deed en een voorbeeld was voor de hele wereld.
Ja, da's mooi spul, dus in het kader van de Marvel Comics licentie haalde Activision de bejaarde actieheld maar weer eens van stal en brouwde er een simpele game omheen. Het is een platformer zonder al te veel platforms en dat is, wat mij betreft, echt prima. Beetje schieten, beetje bukken en een heel klein beetje springen. Precies de juiste verhouding voor een game van dit kaliber.
Bovendien moet ik zeggen dat behalve een super simpele gameplay, deze game best wel aardig is. Voor wat het is dan tenminste. Er zit redelijk veel actie in maar verwacht geen vette shootouts. Gewoon een kwestie van bukken of springen over de projectielen van de vijand. Dat gaat zo een tijdje door en voor je het goed en wel in de gaten hebt gekregen, is het spel uit. Lekker dan.









De scheidsrechters kijken mee of de moordenaars elkaar wel netjes volgens de regels afslachten.



"Schnell Dieter, hilfe! Ein Finnische Bursche hat mir schon zwei Arslöcher gegeben.

# OP ZOEK NA COUN

## Geen game maar een legende

***Ruim drie jaar oud is Counter-Strike al. Toch blijft de game maar rete-populair. J.J. ging op zoek naar de reden voor dit succes.***

Met tienduizenden gamers per dag is Counter-Strike met afstand de populairste teambased shooter op het net. En dat voor een gratis Mod, die ook nog eens aan de antieke kant is. Antiek ja, want hoewel er nog steeds updates op het internet verschijnen (deeltje 1.6 inmiddels), ziet de Mod van de Amerikaan Minh ´Gooseman´ Le (1999), er grafisch niet echt up to date meer uit.

### OPMERKELIJK

Weinig gamers beseffen hoe opmerkelijk de gang van zaken rond Counter-Strike is. Over het algemeen verdwijnt 95% van de PC-games na een paar maanden in de vergetelheid (als er überhaupt al iets van verkocht wordt). Slechts een handjevol spellen blijft hot, en dat zijn niet geheel toevallig de games met een fikse online community.
Een goede multiplayer is dus cruciaal voor een langere levenscyclus van een spel ('moederspel' Half-Life heeft absoluut doorverkocht dankzij CS). Vandaar dat publishers er zo langzamerhand lijp van worden dat het hen niet lukt de teambased shooterfans bij CS weg te halen. New World Order, America´s Army, Global Ops, Battlefield 1942... allemaal pogingen om de scepter over te nemen (soms zelfs op het klonen af); maar ze faalden stuk voor stuk.

### LIEFDE

Mijn zoektocht naar de reden voor het succes van Counter-Strike voerde me langs de CS Europa Cup finale, www.counter-strike.nl en clanbase.com, een van de grootste organisatoren van online competities.
Overal druipt de liefde voor de Mod er vanaf. Mijn tripje naar de EC finale in gamecafé The GameSyndicate (www.gamesyndicate.nl) was echt een eye-opener. Het neusje van de zalm op CS-gebied neemt het hier tegen elkaar op. Helaas geen Nederlands team; de top van de CS-clans bevindt zich al jaren in Scandinavië en Duitsland.
Van 11 uur ´s ochtends tot 1 ´s nachts zijn spelers en bezoekers aan beeldscherm en filmdoek gekluisterd (alle matches worden op groot doek vertoond). CS is hier het stadium van spelletje voorbij. De toppers hebben een coach, maken teamafspraken, spelen razendsnel (een potje duurt gemiddeld 50 seconden), kortom, weten waar ze mee bezig zijn.
Ze worden door de organisatie ook als profs behandeld. Er is voor eten gezorgd, een hotel, vervoer etc. Dit ´professionalisme´ trof ik niet alleen bij de EC Finale aan.

> "IN ´T HEETST VAN DE STRIJD LET JE NIET OP MOOIE TEXTURES. JE BENT VOORAL BEZIG GEEN KOGEL IN JE KOP TE KRIJGEN."

Ook op clanbase.com en de CPL, een andere organisatie, wordt elke weekend door honderden clans op hoog niveau CS gespeeld. Wedstrijden die je thuis live kunt volgen via HalfLife TV.

### HET GEHEIM ACHTER COUNTER-STRIKE

Hoe kan het nu dat een gratis ´Mod´ zoveel volgelingen achter zich weet te verzamelen, terwijl games met enorme productiebudgetten en bakken reclamegeld steeds weer mistasten?
Ik stelde alle CS-spelers dezelfde vraag: *´wat maakt Counter-Strike beter dan de concurrentie´*. Ik raad publishers aan hun antwoorden eens goed te analyseren. Misschien zien ze dan in dat ze op sommige vlakken compleet de verkeerde weg zijn ingeslagen.

**CS kent lage systeemeisen**

Terwijl nieuwe shooters grafisch steeds mooier worden en dus zwaardere systeemeisen vragen, kun je CS op een Pentium II 300 spelen. Graphics komen bij alle CS-fans op de laatste plaats.
*"Veel zogenaamde concurrenten van CS hebben zich blindgestaard op vette graphics of zo realistisch mogelijke bewegingen en models. Ze vergaten dat de meeste gamers in de eerste plaats actie willen. In ´t heetst van de strijd let je niet op de mooie textures van dat prachtige kasteeltje. Nee, je bent vooral bezig geen kogel in je kop te krijgen."*



Het geheim van de Finnen is dat ze zich helemaal inleven in een level. Spelen ze in de jungle, zitten ze in hun zwembroek.



"Prullenbak leegmaken? Shit, wie heeft m'n muis gesaboteerd!"



Optisch ist die Airstrip map in CS 1.6 sehr shön geworden, mal shauen ob auch die gameplay mithalten kann.

# AR HET GEHEIM ACHTER TER-STRIKE



Wordt veel gespeeld door hele dikke, kortademige gasten met hoge bloeddruk: Counter-Strike Condition Zero.

## COUNTER-STRIKE 1.6

De immense populariteit van CS bleek weer eens toen versie 1.6 downloadbaar was. Door de massale toeloop op dag 1 raakte het content delivery systeem overbelast. Maar wat brengt versie 1.6 ons? Zoals altijd weinig revolutionairs. Maar waarom ook sleutelen aan gameplay die al bijna perfect is. Het mooie van de CS-updates is juist dat het steeds kleine verfijningen aanbrengt, zonder het wiel opnieuw uit te vinden.

**BELANGRIJKSTE VERNIEUWINGEN:**

**De Galil:** wapen voor de terrorist. Kan 35 kogels bevatten, is vrij accuraat en krachtig. Dit sterke wapen zal wel eens zeer veel gebruikt kunnen gaan worden.

**De FAMAS:** behoorlijk krachtig wapen voor de counter-terroristen met 25 kogels. Kwaliteit is vergelijkbaar met de Galil. Het zal volgens insiders echter niet de M4A1 verdringen.

**Tactical Riot Shield:** met de 'secondary fire'-knop kun je het schild voor je houden. Slechts een HE granaat kan je dan nog verwonden. Als je bukt, ben je geheel bedekt, als je loopt kun je toch nog benen en armen raken. Het werkt met elk pistool.

**Airstrip map:** speelt zich af in de Colombiaanse jungle. Hoogteverschil speelt een grote rol. De eerste reacties van de CS-community waren niet 100% positief. De map zou niet in balans zijn en vooral het respawnen gebeurt te dicht bij het CT-team.

*"CS draait niet om het uiterlijk, maar om de gameplay. Want als graphics belangrijk waren in CS, waarom spelen de goede spelers dan op 800x600 of 640x480?"*
Heren publishers, begrijp dat in de online community gameplay en vooral de verbinding heilig. Het is misplaatste arrogantie van publishers om te denken dat gamers elk jaar wel een nieuwe PC kopen om de nieuwste stuff te kunnen spelen. No way! De meerderheid bezit nog gewoon een Pentium III 733 of lager... en daar draait CS als een tierelier op.

**Je hoeft geen virtuoos te zijn om CS te kunnen spelen**

CS heb je zo door. Funky nieuwe toevoegingen blijken overbodig, dat leert elke update van CS steeds weer. De terroristen beginnen op punt a, de counter-terroristen op b, er zijn wapens, je kunt lopen, rennen bukken en schieten, meer niet.
*"De makkelijke toegankelijkheid gecombineerd met de niet al te ingewikkelde graphics, maken CS onverslaanbaar."*
*"Briljante gameplay. Zo uitgekiend, maar toch makkelijk om in te komen en er zijn verschillende speelstijlen mogelijk."*

**De teambased gameplay is in balans**

Geen van beide teams mag te snel in het voordeel zijn. Ook is het not done dat een opponent jouw clan in z´n eentje oprolt. Het team dat het best samenwerkt, dient te winnen en dat gebeurt vrijwel altijd in CS.
*"Ik denk dat het succes van Counter-Strike zit in de teams. Je móet wel samenwerken om je missie te volbrengen."*
*"CS biedt een perfecte balans tussen twee verschillende teams met in principe dezelfde kracht aan wapens."*

**Counter-Strike heeft de grootste community**

De gameplay van CS is mede zo uitgekiend geworden omdat de makers luisterden naar de community. Het spel was ook zeer geschikt voor het maken van mods, skins en maps. Het respect waarmee Valve de gamer benaderde, heeft zich dubbel en dwars uitbetaald.
*"Counter-Strike was een hit op het moment dat gamen op internet een beetje een vaste plek had verworven. Iedereen die voor ´t eerst ging gamen, speelde CS, dat was immers de hit...*
*HL leende zich verder uitstekend voor het zelf maken van maps, models, sprays etc... (met dank aan Valve). De community groeide vervolgens snel door, en juist daarom is ´t ook interessant voor beginners (speciale nOOb-servers, veel info voor handen). Er zijn verder genoeg leagues en clans, genoeg servers voor gamers die zo nu en dan willen fraggen en voor de creatieve gamers is er een community die graag ideeën en creaties met anderen uitwisselt."* ◀



# GAMES B SUCCES

■ ***Nog geen twee maanden bij de PU en nu al een perstrip te pakken! Op naar Londen om de eerste prototypes van de N-Gage te aanschouwen!***

Het is die gasten van Nokia gelukt; ze hebben een volwaardig games device weten te produceren. Ik moet eerlijk zeggen dat ik aanvankelijk nogal sceptisch was. Dezelfde kwaliteit als een GBA? Onmogelijk. Maar ja, soms (héél soms) zit je ernaast...
We konden met Lara Croft in 3D spelen en Sonic was (in 2D) net zo rap als anders... Impressive!. Toegegeven, deze titels zijn al beschikbaar op de GBA en daardoor misschien wat minder spannend, maar dit is nog maar een begin (ontwikkelaars konden pas sinds november vorig jaar aan de slag met de Software Development Kits).
De vergelijking met de GBA is natuurlijk snel gemaakt, maar de toegevoegde waarde van de N-Gage is dat het tegelijkertijd een (uitgebreide) telefoon is. Hierdoor is Nokia de eerste die het mobile gamen als iets zelfstandigs serieus neemt en dat is mede de reden dat Sega, Eidos, Taito, Activision en THQ zich bereid hebben getoond om software te leveren.




Pittige dames genoeg.

## TELEURSTELLING

We moesten alleen gelijk een enorme teleurstelling incasseren; het ding komt pas tegen het vierde kwartaal op de markt. Gemeen ook; laten ze ons er een half uur mee klooien, moet je ze weer inleveren op het moment dat je een beetje enthousiast begint te raken. En niks hielp, zelfs me smekend aan de voeten werpen van de Vice President van Nokia mocht niet baten.
Later op de avond hadden ze die dingen vastgeplakt aan wat zuilen,

## EERSTE GAMES GETEST

Ze zijn eruit gepoept, de eerste testjes van mobile games, ook wel phone games (om Jurjen tegemoet te treden en verwarring te voorkomen).
Het viel me reuze mee en het werkt behoorlijk verslavend. Het pielen op kleine knopjes en joystickjes is enigszins wennen, maar de telefoonfabrikanten houden dan ook voet bij stuk dat je dit phonegamen alleen doet wanneer je op de bus/tram/trein staat te wachten en op plekken waar je niet mag roken.
Jammer is dat alle games die ik tot nu toe heb gespeeld, geen mogelijkheid hebben om levels op te slaan. Dus als je een fuck up hebt, baal je dubbel want je begint weer gewoon bij het begin. Het tussentijds opslaan is technisch mogelijk, dus tipje voor ontwikkelaars... Voer dit AUB ZSM in!

## PAC-MAN

JAVA

**50** SCORE

Het gebruik van de joystick op de Nokia 7650 zorgde constant voor een vertraagde uitvoering op het scherm (van één hele seconde!).
Het gebruik van de 2-, 4-, 6- en 8-toetsen bracht een lichte verbetering teweeg, maar niet echt noemenswaardig.
Totdat iemand me vertelde dat ik van tevoren commando's moest geven.
Lightbulb moment! Verdomd, het werkt.
Toch wordt dit denk ik een re-match op een ander toestel!



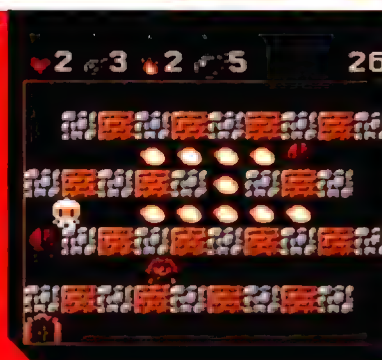

UITGEVER NAMCO • WWW.NAMCO.CO.UK • € 5,- BIJ VODAFONE LIVE!

## B-MAN

JAVA

**70** SCORE

Oké, het is natuurlijk gewoon een aftreksel van Bomber Man, getuige de naam, het concept en de vormgeving, maar hij is wel erg leuk.
Je opdracht is alle monsters op te blazen door her en der bommen te leggen.
Het idee is uitermate simpel, de uitvoering is, zoals zo vaak bij dergelijke games desondanks behoorlijk zweten.
Strategisch inzicht is meer dan meegenomen.




UITGEVER OVERLOADED • WWW.OVERLOADED.COM • € 3.30

# ESLISSEND VOOR N-GAGE


"Kut, die dingen zitten muurvast!"


Op dit moment wist Siu Lie nog niet dat ze het telefoontje weer moest teruggeven.

maar toen we erachter kwamen dat ze daar niet af te stelen waren, verging de lol ons snel. Die Finse telecomrakkers zijn ijzig koele gasten zonder een greintje medeleven met al die zielige (*hebberige - Ed*) journalistjes.

## PARADEPAARDJES

De multiplayer functionaliteit is het paradepaardje van de N-Gage. Nu al konden we met een Nokia-spel over Bluetooth met elkaar snowboarden. Wat kan ik zeggen, het is een begin en het werkte. We zullen qua multiplayer games denk ik tot de E3 moeten wachten om een betere indruk te krijgen. Maar ja, waarom te vroeg oordelen, het ding is toch pas eind van het jaar te krijgen.
Het gamen over GPRS is eveneens nog moeilijk in te schatten. Technisch gezien zal het best mogelijk zijn, de vraag is alleen of het bestaande netwerk het dataverkeer trekt, maar ook daar kregen we nog niet veel uitsluitsel over. Wel werd geopperd dat ze bezig zijn met locatie-gebaseerde games, maar daar bleef het bij. Het zou te cool zijn om op basis van je positie met elkaar te gamen, maar het is allemaal nogal pril.
Nokia is hiervoor namelijk afhankelijk van de samenwerking met mobiele operators. T-mobile heeft desalniettemin aangekondigd de N-Gage te steunen en samen met Nokia extra diensten te ontwikkelen, zoals bijvoorbeeld het downloaden van extra characters, gamelevels of tools. Maakt het allemaal toch wat leuker.

**"NIKS HIELP, ZELFS ME SMEKEND AAN DE VOETEN WERPEN VAN DE VICE PRESIDENT VAN NOKIA MOCHT NIET BATEN."**

## FILMS

De N-Gage is, naast gamen, geschikt voor MMS, zodat je foto's maar ook screenshots van games, kunt versturen en ontvangen. Bovendien kun je een MP3-speler, een stereo FM-radio en agendafuncties vinden (de camera is helaas niet ingebouwd). We kwamen erachter dat de MultiMediaCards, waar de games op worden gezet, ook geschikt zijn voor films en dergelijke. Zo op het eerste gezicht is de beeldkwaliteit ruim voldoende voor het afspelen van dergelijke content. Er werd door een Nokia-dude zelfs gespeculeerd over het versturen van films en TV-shit over MMS, alleen werd diegene gelijk afgekapt door de PR-gast die erbij zat. Het is nu klaarblijkelijk geen focuspunt, maar tegen de lancering zullen we er vast meer over horen. Op dit moment is het sowieso nog moeilijk in te schatten of de N-Gage een waardige tegenspeler en misschien zelfs bedreiging voor de GBA kan worden. De multiplayer functies en de games zullen uiteindelijk het succes bepalen. ◄


Siu Lie's eerste tripje. Die houdt zich wel een beetje gedeisd, dachten we...


Had ze dat ook maar gedaan, dacht ze zelf de volgende dag. Nog een geluk dat Siu Lie een horloge heeft dat 's morgens aangeeft hoe ze heet.

### SIBERIAN STRIKE

JAVA

60 SCORE

Bij Siberian Strike bestuur je zo'n vliegtuigje uit de tweede oorlog en het komt er kort gezegd op neer dat je andere vliegtuigen moet neerschieten. Een soort Asteroids, maar dan anders.
Grafisch ziet het er goed uit en het lijkt makkelijker dan het is.
Een aanrader voor de mensen die hersenloos, in een leuk aangeklede vorm, willen knallen.
De prijs vind ik alleen wat aan de pittige kant.




UITGEVER GAMELOFT • WWW.GAMELOFT.COM • € 6,- BIJ WWW.FREEMOBILE.NL

### RESISTANCE

SYMBIAN

80 SCORE

Maak je borst maar nat en je vingers los want dit is een hele fijne 3D-shooter. De titel zegt het al, je zit in het verzet en je missie is het afknallen van de bezetters en dat alles in een toekomstige wereld.
Hoofdstuk één en twee zijn nu te downloaden, binnenkort komen hoofdstuk drie en vier. Enig, ernstig punt van irritatie: het geluid sucks en er is geen mogelijkheid je resultaten op te slaan.
Je zou verder bijna geloven dat het een consolegame was.




UITGEVER OVERLOADED • WWW.OVERLOADED.COM • € 4,40

## HARDWARE TELEX

■ Creative Labs gaat breder. Naast videokaarten, geluidskaarten, Mp3 spelers en boxen komt de hardware-reus nu ook met muizen en toetsenborden. Draadloos en vast wel te verstaan en onder de prijs van Microsoft en Logitech.

■ Even checken of je PC-tje de nieuwste 3D shooters nog trekt? Download dan nu de nieuwe 3dMark 03 3D. De 3DMark03 van Futuremark (voormalig MadOnion) moet net als zijn voorlopers een maat geven voor de games van de toekomst en zodoende alles uit de kast halen om de 3D-effecten van de nieuwste 3D-chips volledig te ondersteunen. Je kunt het 171 Mb grote stukje software hier downloaden: http://www.futuremark.com/download/?3dmark03.shtml

■ Iets kleiner dan de Steel Battalion controller maar nog steeds een plank van jewelste is de X-Acrade; een enorm bord met twee joysticks en een trits toetsen. De controller is een zwarte replica van de bekende joysticks die je terugvindt in de arcadehallen en op kasten als Virtua Fighter & Mortal Kombat.
Opvallend is dat het hier om een PC controller gaat en daar zijn nu net nauwelijks beat'em ups voor te vinden. Toch maar weer eens die oude MK 2 game uit de kast trekken.

■ Als je dacht dat 6.1. hot was, Hercules brengt een kaart - de Hercules Digifire 7.1 - op de markt die 7.1 ondersteunt. Dan heb je het dus over 7 boxen en een subwoofer voor je PC. Jan weet nu al niet eens waar ie zijn 5.1. set moet stallen tussen z'n honderden games.

■ In het hardwarebos zien we inmiddels de bomen niet meer. Er is weer een nieuwe 3D kaart, de Abit Siluro GF4 Ti4200 OTES.
Het is maar dat je het weet. Oké flauw, deze kaart heeft wel een behoorlijk goed koelingsysteem en maakt dus heel wat minder geluid dan de gemiddelde 3D kaarten.

■ Dergelijke koelsystemen zien we steeds meer. Zo komt het Nederlandse Laser met de Aguatec water cooler voor processoren. Deze cooler is geschikt voor zowel INTEL als AMD cpu's tot 3 GHz. De Aguatec koelt 10 °C beter dan traditionele mechanische coolers.

■ De strijd tussen 3D kaarten woedt hevig door. Nvdia kon het niet hebben dat Asus hen voorbij ging en komt binnenkort met de GeForce FX 5800 Ultra 128Mb Video Card.
Echter, de kaart heeft nogal wat problemen Hij maakt enorm veel geluid en hij beslaat zoveel ruimte in je kast dat hij nagenoeg een extra additioneel slot opneemt. Toch maar een super bigtower kast aanschaffen dan? (en een paar oordoppen).

# GBASP

## MUST-HAVE OF HEBBEDINGETJE?

**De Game Boy Advance Special Project, die vanaf 28 maart in de winkels ligt, is een verbetering ten opzichte van de 'oude' GBA, zoveel is zeker. Enkele schoonheidsfoutjes zijn weggepoetst en met het nieuwe uiterlijk wordt jacht gemaakt op een nieuwe doelgroep.**



We weten allemaal dat de GBA wat minpuntjes kent. Grootste miskleun is het te donkere beeldscherm, waardoor onderweg gamen alleen lukt in een goed verlichte omgeving. Spelen op de GBA in de schemering kun je op je buik schrijven. Nintendo heeft dit probleem op de huidige GBA helaas gelaten voor wat het is, maar de GBASP is nu wél uitgerust met beeldschermverlichting; er is eenvoudigweg een lampje achter het speelscherm geplaatst. Aangezien deze vorm van verlichting energie kost, heeft Nintendo ervoor gekozen om een oplaadbare batterij bij de GBASP mee te leveren. Gewone AA batterijen zouden immers binnen een mum van tijd op zijn. Ook slim is de mogelijkheid om de verlichting uit te zetten. Op deze manier kun je energie besparen en dus langer spelen met de opgeladen batterij. De praktijk wijst echter uit dat je vrijwel zeker het meest zult spelen met de verlichting aan.

### NIEUW JASJE

De verlichting en de oplaadbare batterij zijn niet de enige veranderingen. Zoals jullie kunnen zien op de afgebeelde screens, is ook het uiterlijk van de GBA op de schop gegaan. Je zou 'm nu zomaar kunnen aanzien voor een PDA of een mobiele telefoon. Dichtgeklapt is de GBA net zo dik (24,3 mm) als de 'oude' GBA en half zo groot (82mm breed, 84,6 mm diep.) Ondanks het kleine formaat van de GBASP speelt ie heerlijk, misschien nog wel fijner dan de 'oude' GBA. De verzonken D-pad en de A en B knoppen zitten wat dichter op elkaar maar ook met grote handen blijkt dit geen problemen op te leveren. Zelfs de L en R knoppen aan de bovenzijde van het apparaat zijn bijzonder makkelijk te bedienen. De GBASP ziet er een stuk stijlvoller uit en dat is nu net de bedoeling van Nintendo; het apparaat moet dan ook een oudere doelgroep gaan aanspreken want zeg nou zelf, met zo'n strak gevalletje wil je toch wel gezien worden in het openbaar?

### VERGETEN

Wie nu denkt dat hier slechts de loftrompet wordt gestoken over Nintendo's nieuwe hand-held heeft het mis. Misser vinden we namelijk het ontbreken van een standaard koptelefoonaansluiting. Wil je zo'n aansluiting dan dien je extra geld neer te tellen. Een vreemde zaak voor een spelcomputer die gemaakt is voor op reis. Trouwens, wie hele lange reizen maakt, dient ook te beseffen dat de oplaadbare batterij, met verlichting aan, zo'n tien uur meegaat. Daarna dien je dus een stopcontact op te zoeken om te herladen, en die heb je niet in het vliegtuig naar Australië, om maar een willekeurig voorbeeld te noemen.

### GBASP = GBA

Met uitzondering van de eerder aangegeven punten is de GBASP een gewone GBA. Verwacht dus geen verbeteringen op het gebied van geluid, graphics of snelheid. Ook zullen er geen spellen uitgebracht gaan worden die alleen voor de GBASP geschikt zijn. Verder is de GBASP gewoon te linken met de GBA en werken bijna alle oude GBA accessoires op de GBASP. Betekent dit het einde voor de gewone GBA en zal dit apparaat langzamerhand uit de winkels verdwijnen? Nee, wij verwachten van niet. Waarschijnlijker is, dat als de GBASP op 28 maart in de winkels ligt, de prijs van de originele GBA zal dalen.

NAAM: GAME BOY ADVANCE SPECIAL PROJECT • KLEUR: METALLIC ZWART / METALLIC ZILVER / METALLIC BLAUW
PRIJS: 120 - 150 EURO • RELEASE: 28 MAART • UITGEVER: NINTENDO

## POW!




**Nu de Atari-generatie een beetje opgegroeid is, zie je een echte revival. Atari-games op je mobiel, megadure Atari-kasten voor in je woonkamer, zelfs de Atari-shirts zijn weer hip.
Voor het volk dat Atari nog steeds een warm hart toedraagt maar er het liefst niet al teveel geld aan uitgeeft, is deze Atari Classics 10-in-1 een uitkomst. Ja, maar liefst tien (volledig gelicenseerde) Atari-games, waaronder Asteroids, Centipede en BreakOut zijn in dit doosje gepropt. Totally Atari vintage, man.
Voor € 37,60 te halen bij www.firebox.com.**





## CONCLUSIE

Als je toch al van plan was een GBA aan te schaffen, is de GBASP een goede keus. Degenen die reeds een GBA bezitten, dienen te beseffen dat ze een apparaatje kopen met vrijwel dezelfde functionaliteit en dan kun je je afvragen of het kekke uiterlijk en de verlichting voldoende reden zijn om een uitgave van ongeveer 135 Euro te rechtvaardigen.

## RSI-PAD

Eindelijk heeft een bedrijf gedacht aan de hardcore PC-gamer die vanaf zijn vijftiende permanente schade aan zijn polsen oploopt.
De iGesture Pad ziet eruit als een muismat met draad... en dat is het, maar ook weer niet. Het is een touchpad dat in wezen je muis vervangt, met bijkomend voordeel dat je er zo'n 34 handelingen mee kunt uitvoeren. Dit varieert van copy/paste tot het geven van printopdrachten.
Alleen een beetje duur, maar ja, als je eenmaal RSI hebt, doe je zowat alles om de druk op je pols te verlichten.
Voor €166,50 bij www.thinkgeek.com.



# MY PRECIOUS

Als toegewijde gadget geek ging ik uit mijn dak toen Palm de Tungsten T lanceerde. Het ding herbergt naast zijn gebruikelijke agenda- en adresboekfuncties allemaal leuke snufjes, zoals chatten en gamen over bluetooth.
Daarnaast heb ik als een bakvis trailers van Spider-Man en StarTrek aanschouwd. De schermresolutie en snelheid is verbazingwekkend goed. Het Palm OS is bovendien zo opgebouwd dat je alle geïnstalleerde software (gratis) naar een andere palm-gebruiker over kunt beamen.
Verder is er een heel arsenaal SD-memorycards van stadskaarten met Points of Interests zoals clubs en kroegen tot volwaardige games. Films kun je via je computer op memorycards gooien (op een 512 Mb-kaart kan ongeveer 166 minuten film). Bovendien is overal software te downloaden, waarmee je je Palm bijvoorbeeld omtovert tot MP3-speler of afstandsbediening.
Enig nadeel is de hoge prijs (en je leven zal volledig beheerst worden door alarmpjes). Hierdoor is het niet zomaar een hebbedingetje maar je krijgt er ruim genoeg voor terug. En bedenk dat je de eerstkomende achtentwintig jaar geen agenda meer hoeft te kopen. Dan zijn die kosten er toch zo uit?

PRIJS: 470 EURO • DISTRIBUTEUR: PALM • TEL: 076-524 4633 • WWW.PALM.COM



## VOOR LUL MET STAR WARS SPUL

Ben je heel stiekem ook zo'n fan van Star Wars? Dan kun je nu deel uitmaken van de aloude Jedi-legende!
Met deze interactieve Jedi Training Lightsaber sta je compleet voor lul maar ben je de bomb op elke Star Wars conventie. (Hij maakt namelijk ook geluid, zodat je dat zelf niet meer hoeft te doen.)
Zorg er wel voor dat je vriendin het niet ziet, want ze zal je eerst minimaal een uur gierend en brullend uitlachen voordat ze je genadeloos dumpt. (Niet alle vrouwen begrijpen de essentie van Star Wars.) Zeg in dat geval dat het van je broertje is, tenzij ze binnenloopt terwijl je ermee aan het spelen bent. Dan is er niets meer te redden, ben ik bang.
Hij is buiten de potentiële vernedering met zijn € 76,40 nogal aan de prijzige kant, en te vinden op www.firebox.com.



## NAAIEN MET JE GAME BOY

Meligheid ten top. Dit is de ideale manier om met je moeder te bonden. Singer maakt al 150 jaar naaimachines, maar het bedrijf heeft het nu gepresteerd er een op de wereld te zetten die aangestuurd wordt door een Game Boy!
Je leest het goed, de Game Boy kiest en stuurt borduurpatronen aan. Gekker moet het toch niet worden.
De PR-afdeling van Singer Nederland wist ook razendsnel te zeggen dat het ding alleen in Amerika te krijgen is en goed beeld wilden ze ook niet opsturen. Maar hé, dit is dé oplossing om jongens én meisjes tijdens de wekelijkse handwerklessen te amuseren.

## HARDWARE TELEX

■ Over Nvidia gesproken, de ruzie over de kostprijs tussen Microsoft en Nvdia over de graphics chips voor de Xbox 2 is bijgelegd. Microsoft heeft zijn zin gekregen.
Waar blijft trouwens die externe harde schijf voor de PlayStation 2?

■ 3D kaarten in laptops worden steeds populairder. De markt van high-end laptops is nog steeds groeiende. Al die zakenmannen zitten zeker op hun hotelkamer UT 2003 te spelen.

■ Nieuwe trend bij LAN's: transparante computerkasten. Kun je tijdens Counter-Strike en een potje Quake III af en toe naar je 3D Kaart knipogen. Dergelijke gebruikers gaan zelfs zo ver dat ze de binnenkant opleuken met gekleurde lampjes en andere LED'jes.

■ En als je nu echt niet weet wat je met je geld moet doen, kun je nog altijd gaan voor de Fanatec GameBoard Controller, een toetsenbord met geïntrigeerde muismat en PS2 pookje. Of zoiets. Vooral bedoeld voor online games waarbij je kunt chatten zoals bij FF XI.

■ Het blijft een gevoelige zaak, games met een Gamegun verkopen. Zo kunnen alleen onze Belgische vrienden House Of The Dead III met nieuwe Gamegun aanschaffen. In Nederland is de verkoop van dergelijke hardware nog steeds verboden. Naast het goedkope belastingklimaat, nog een reden om naar patat-en-lekker-bier land te verhuizen

■ Logitech beweert dat iedere afzonderlijke toets van hun nieuwe Cordless Desktop Optical toetsenbord 10 miljoen keer kan worden aangeslagen. Daarna zou ie het wel eens wat minder kunnen gaan doen. Ideaal voor J.J., die doodgaan tijdens games namelijk steevast botviert op zijn toetsenborden.

■ Creative Labs stap af van de interne geluidskaarten. De nieuwste kaart (volgende maand de review in deze rubriek) - de Sound Blaster Audigy 2 Platinum EX (van Extern) - is de eerste telg van deze nieuwe strategie.

■ NEC/Mitsubishi komt met instapmodellen (lees betaalbare) TFT schermpjes in de categorieën 15 en 17 inch. Platte schermpjes kunnen steeds betere responstijden realiseren waardoor je én fraai kunt gamen én een coole monitor op je bureau hebt staan.

■ Hercules heeft weer wat leuks: de SmartTV on Screen. Behalve dat de Smart TV on Screen een computermonitor transformeert in een TV toestel met hoge resolutie, heeft de Smart TV on Screen ook audio en video-ingangen die kunnen worden gebruikt om een breed scala aan apparaten op aan te sluiten, waaronder game consoles en DVD-spelers.

■ Ook leuk, MAXDATA lanceerde onlangs de AMD Athlon XP 3000+. Lekker snel, toch?

Feel free to stare, ladies.




Pocket size

Rechargeable battery

Screenlight

GAME BOY ADVANCE SP

for men

## DEMOCHECK

### TROPICO 2: PIRATE COVE
Rum, papegaaien, ooglappen, kanonnen, sabels, pistolen, verborgen schatten… kortom piraten, alleen dan in een RTS met de bekende Tropico knipoog.
Score: ★★★



### RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Of de nieuwe Rayman goed is, kun je lezen op pagina 57. Wil je eerst zelf effe proeven, check dan de drie levels 'Dangerous Game', 'Bad Sauce' en 'Highland Drifters'.
Score: ★★★★



### PRAETORIANS
Kijk zo hoort het dus; een singleplayer demo én een multiplayer demo releasen. Respect voor Pyro en Eidos. For Rome!
Score: ★★★★★

### FREELANCER
Lekker dan! Microsoft heeft een deal gesloten met FilePlanet voor een demo van Freelancer, maar hij staat niet op de site van Microsoft zelf. Inmiddels kun je hem downen van verschillende Nederlandse websites en anders check je gewoon FilePlanet.
Score: ★★★

### SPLINTER CELL
Er is een vernieuwde demo van SC voor de PC met maar liefst drie missies, te weten Tbilisi 1, Tbilisi 3 en Kalinatek. Kijk dat zien we graag. Deze game blijft the bomb en ziet er op PC gruwelijk mooi uit.
Score: ★★★★

# THIEVERY UT

Deze keer een Mod voor het originele Unreal Tournament. UT 2003 mag dan volop de lead nemen in online gameplay, er komen nog steeds massa's Mods uit voor de voorganger.
Eentje heeft echt ons hart gestolen. Thievery UT; een online variant van Thief! In deze Total Conversion speel je tegen mensen waarbij je kunt kiezen of je Thief of Guard bent. Je kunt je ophouden in schaduwen en proberen onopgemerkt je tegenspelers te omzeilen.



Als guard is het aan jou om de schatten te bewaken en de hebberige Thiefs te ontdekken voordat het te laat is. Garrett aanhangers checken het hier www.thieveryut.com.

## GTA III MOD

**Goed nieuws voor de PC spelers van GTA III. Fans zijn bezig met een Mod en de versie is al in alfa-versie te downloaden. De site werd de laatste tijd echter zo vaak bezocht dat men nogal eens uit de lucht was.**
**Je kan natuurlijk ook geduldig wachten tot de compleet werkende Mod af is… Oké dan, je kan je niet beheersen. Check deze dope shit op www.gta3am.tk/**



# ONLINE FLASH



■ Als je Xbox Live draaiende hebt en je bent in het bezit van Splinter Cell dan heb je natuurlijk allang de nieuwe SC missie genaamd Kola Cell gedownload.
Nee? Doe dat dan want 't kon al vanaf de Europese Xbox launch.

■ Wil je ook wel eens een LAN party bijwonen? Check dan eens de site van GameParty (www.gameparty.net); een zeer goede site om uit te vinden wanneer wat waar georganiseerd wordt.

■ Zet dan ook gelijk die van NetworkingDay.Com in je map favorieten. NetworkingDay.com geeft je informatie over LAN-party's die de mannen organiseren in Nederland, meestal in de omgeving van Haarlem en Amsterdam. NetworkingDay is inmiddels uitgegroeid tot een van de grootste LAN-party organisaties van Noord-Holland (www.networkingday.com).

■ En surf dan ook meteen even naar www.netgamez.nl. Kun je lezen dat je Netgamez 2003 gemist hebt; een multiplayer event dat 14-16 maart gehouden werd in Nieuwegein. Volgende keer ben je er wel bij?

■ Over online gesproken (zo heet deze rubriek baklap!); PS2 bezitters moeten even geduld hebben. Pas in Q2 van dit jaar zal de PS2 in Europa online gaan.

■ Nog meer bad news voor de PS2 online plannen: de ontwikkeling van Sovereign, een Massive Multiplayer Online RTS, is gecanceled. Dat geeft te denken…

■ Ook zo happy met Neverwinter Nights? Heb je dan die modules al gedownload? Gemaakt met de editor door de makers zelf: http://nwn.bioware.com/downloads/modules.html

■ Als je dit leest moet er een multiplayer demo van DTM Race Driver (PC) op het net te vinden zijn; 99,9 % zeker, aldus Codemasters.

## MODS & MAPS

■ Heb je nou nog niet het nieuwe UT 2003 bonuspack gedownload? Zes gratis maps [illegible], twee CTF en een Vehicle Bombing Run! Gratis op www.unrealtournament2003.com/downloads

■ C&C Generals uitgespeeld? Dan ga je toch lekker zelf maps maken. Moeilijk? Nee hoor, want EA heeft de handleiding online gezet. De handleiding van de WorldBuilder tool van 85 pagina's kun je downloaden; het is slechts een magere 740 Kb maar er wordt wel nauwkeurig uitgelegd hoe je een map kunt maken. Scroll 'm op www.ea.com/downloads/eagames/official/cc_generals_[illegible]/CCGWBpcMAN.pdf

■ Ben je die futuristische settings van al die UT 2003 en Q III Mods wel eens spuugzat? Ga dan lekker knallen in het Wilde Westen met Western Quake voor Q III. Banken overvallen, saloons onveilig maken en [illegible] hillbillies omver schieten, het kan allemaal op http://westernq3.planet-multiplayer.de

■ De goede en enige echte versie van de BF 1942 patch (versie 1.3) is nu te downloaden van EA's website: www.eagames.nl. [illegible] checken bij het kopje downloads.



# JUDGE ED

## DE BLASÉ BLIK VAN DE ROUTINIER?



### FACTS

**NIELS VS BORIS**
**ONDERWERP: PS2 GAMES**



"Ik denk dat Boris, na jarenlang games testen, wat van z'n enthousiasme kwijt is geraakt."



"Het gaat hier niet om vieze boekjes maar om multinationals"

### EDELACHTBARE,

**NIELS:** Hooggeachte Judge Ed, mijn klacht in deze zaak richt zich op de Heer Boris van de V. en betreft zijn visie op PS2 games. Ik verdenk laatstgenoemde van het feit dat hij na jarenlang games testen het steeds moeilijker vindt enthousiasme voor bepaalde titels op te brengen. Ik noem een Tekken, Primal en Mortal Kombat; games die wereldwijd over de toonbanken vliegen, maar door Boris van de V. hard aangepakt werden. Om Brakman te citeren: is hier sprake van 'de blasé blik van de routinier'?

**BORIS:** Hooggeachte heer Ed, dit hof is een aanfluiting. Nog nooit eerder in de geschiedenis van de videogame journalistiek heb ik zo'n belachelijke aantijging moeten aanhoren. Ik ben te streng over PS2 games? Ik heb jaren van mijn leven gegeven om bijna elke game die op dit platform uitkomt te spelen. Ik ben stad en land afgereisd op zoek naar exotische Japanse importgames. Maar net zoals uw moeder u vroeger streng berispte als ze vieze boekjes onder uw matras vond, zo berisp ik de PlayStation 2 titels die niet voldoen aan de hoge verwachting van een echte gamer.
Ja, your honor, ik ben een echte gamer en dientengevolge zou ik u willen vragen om deze zaak nietig te verklaren.... in de naam van rechtvaardigheid.

**NIELS:** Kijk, dit is nou precies wat ik bedoel weledelgestelde heer Ed. De gedaagde bestempelt uw hof zonder pardon tot een aanfluiting, terwijl een beetje nuance en onderbouwing hier juist op zijn plaats zouden zijn. Toegegeven, hij heeft zijn research betreffende uw jeugd goed gedaan, maar ik vraag u deze zaak niet te seponeren teneinde verder gezichtsverlies te voorkomen.

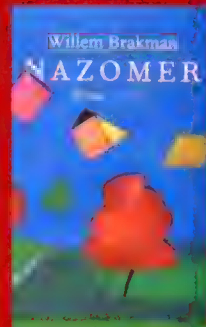
**BORIS:** Objection your honor, Het gaat hier niet om vieze boekjes maar om grote multinationals die de man in de straat een poot proberen uit te draaien met games die niet goed genoeg zijn.
We leven niet meer in de jaren '80. We verwachten meer van een game dan links en rechts lopen en een beetje schieten. We willen verhaal, diepgang en een waterdichte gameplay.
Ik geef toe, het is niet iedereen gegeven om de waarde van een game te doorgronden maar dat is nu juist de reden waarom ik dat bij Power Unlimited wel doe.
Hierbij roep ik zijne hoffelijke grootheid, Judge Ed, op om de eis van Niels R. niet ontvankelijk te verklaren, wiens motivaties voor deze zaak op zijn minst twijfelachtig zijn. Is het namelijk niet zo dat hij onlangs, geheel kosteloos, een fonkelnieuwe PlayStation 2 kreeg van Sony? I rest my case.

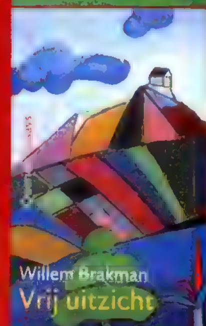





### JUDGE ED OORDEELT...

Zo, een fonkelnieuwe PS2 hè. Is dat waar.... Als ik ergens een tiefushekel aan heb is het omkoperij! Ik vind die Niels R. sowieso een snoevertje. Begint hier Brakman te citeren, terwijl ik betwijfel of hij het AVI-3 leesniveau ooit is ontstegen. Beste heer R. u wordt bij deze zitting in het gelijk gesteld als u de voornaam van de door u geciteerde schrijver Brakman kunt noemen. [Er volgt een lange stilte].
Kijk dat bedoel ik, zeker in het woordenboek gekeken hoe je blasé schreef en toen warempel op een citaat gestuit? Het is overigens Willem Brakman, en dat weet ik omdat ik in mijn jeugd wel wat betere literatuur las dan het door u beiden zo schandelijk gesuggereerde! Hoe denkt u dat ik het tot rechter heb gebracht? Door het lezen van alle delen uit de serie "De geheimen van het doorzichtige slipje".
De heer R. zet Boris hier neer als iemand die zich te goed zou voelen voor bepaalde games.
Mijn inschatting is dat slechts sprake is van een kritische houding ten opzichte van een product dat met een prijs van meer dan 60 Euro niet kritisch genoeg kan worden bekeken.
Ik vermoed dat de heer R. een beetje bang is dat enkele van z'n geliefde lezertjes het weleens niet zo prettig zouden kunnen vinden dat een game op hun favoriete speeltje negatief beoordeeld wordt. Nu daar heb ik totaal geen boodschap aan en de heer B. terecht ook niet.
Ik stel dan ook de gedaagde in het gelijk en veroordeel de heer R tot het betalen van de proceskosten, eventueel te voldoen in miniatuur Laguna's en gameconsoles!
De heer B. raad ik wel aanom in z'n recensies wat genuanceerder te zijn dan z'n uitspraken hier gedaan want met, en ik citeer, 'dit hof is een aanfluiting' is hij slechts een roethaar verwijderd van belediging van mijn rechtbank.
En nu uit mijn ogen allebei!






# PU EXTREEM VOLLEYBALL

Toen de game DOA Xtreme Volleyball op de redactie binnenkwam was het gelijk ruzie. Wie zou de game als eerste mogen spelen? Dat werd natuurlijk de hoofdredacteur, maar al snel hadden alle overige redactieleden hun stoeltjes bijgeschoven en zat ieder-een met open mond gebiologeerd naar het scherm te staren. Vreemde gedachten vormden zich in hun hoofdjes. Hoe zou het zijn om zelf in die game te zitten? En tja, als iedereen zo gaat dagdromen, krijg je vanzelf hele rare taferelen...







Er groeide duidelijk irritatie tussen de gezworen vriendinnen Jurielle en Skatinka die normaal gespro-ken elkaar de bal zo graag toespelen.. Vooral Juriëlle kon het slecht hebben dat Skatinka zo populair was. Het zou slechts een kwestie van tijd zijn voordat het stelletje op zou splitten, zo werd door iedereen op het eiland gedacht. Tja, wie kaatst kan de bal verwachten, en toevallig was Nilenne net op zoek naar een nieuw speelmaatje.







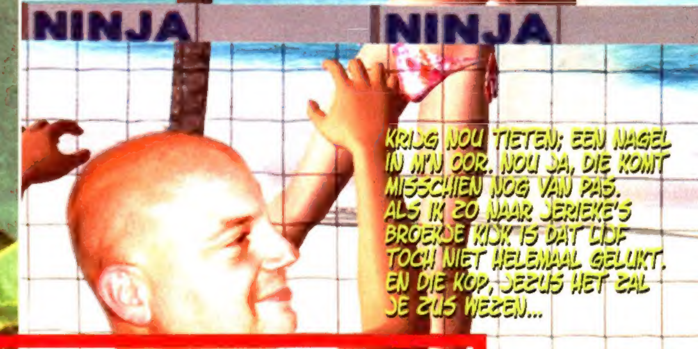
Skatinka zag een 'date' met Nilenne wel zitten aangezien die bazin was van het ballenhok. En zonder ballen geen volley toch? Juriëlle kon het allemaal geen reet schelen. In Assen zijn ze het wel ge-wend om met zichzelf te spelen.




Terwijl Juriëlle nergens meer een bal van snapte, waren Janneke en Joan Joan druk aan het trainen. Het ging hen er vooral om bij coach Edna in een goed blaadje te komen.




Onder toeziend oog van Edna, hun coach, werkte het tweetal zich in het zweet. Iets dat Edna toch zou moe-ten bekoren, liefhebber als ze is van strakke natte dames lijven.










Vanwege die enorme mispeer, verloor Jerieke haar kunstnagel en moest ze per brancard het veld afgedragen worden. Het kwam allemaal doordat Skatinka kruipend over het speeldveld een bal kwam zoeken. Jerieke was zo van slag door dat strakke pannetje... Dit zeer tot genoegen van Beauria, die met de nagel eindelijk een onsje oor-smeer kon verwijderen dat al dagen-lang irriteerde.

Op dat moment werden de 'dames' wreed uit hun dromen gerukt. De nachtportier van VNU ramde op de deur en gebood iedereen het pand te verlaten en zich onmiddellijk aan te kleden...

**WORDT VERVOLGD...**

## MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE




Onduidelijk, niet leuk, verschrikkelijk lelijke rommel.

GBA — SCORE 10

## DISNEY SPORTS FOOTBALL




Grappig voetbalspelletje met de Disney figuren in de hoofdrol.

NGC — SCORE 72

## HAMTARO HAM-HAMS UNITE



Hamha! Hamtaro is Bestest Tootru en erg Wit-T Yep-P.

GBC — SCORE 80

## ACTIVSION ANTHOLOGY




Alleen leuk voor de verstokte Atari 2600 freak.

PS2 — SCORE 50

## CONTRA SHATTERED SOLDIER




Oldskool in een nieuw jasje werkt heel zelden, deze keer ook niet helemaal.

PS2 — SCORE 63

## DISNEY SPORTS FOOTBALL




Iets minder leuk dan de Cube versie, niet echt slecht, gewoon minder leuk.

GBA — SCORE 60

## FORMULA 1 2002



Best wel een dope racertje, maar kan niet tippen aan V-Rally 3 natuurlijk.

GBA — SCORE 70

## PORT ROYAL



Het lijkt op Anno 1503 maar is het net niet helemaal.

PC — SCORE 76

## VIRTUA TENNIS




Het is natuurlijk geen Virtua Tennis zoals we kennen van de consoles maar toch....

GBA — SCORE 72

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

ALLES OVER DIT RARE MANNETJE MET PUNTMUTS.

JAN VLOOG EVEN NAAR DE US OF A VOOR EEN GAME DIE LUISTERT NAAR DE NAAM MEDAL OF HONOR 2.

SKATE TROK ZIJN CAMOUFLAGEPAK AAN OM COMMANDOS 3 TE CHECKEN.

SONY DEED IN LONDEN EEN BOEKJE OPEN OVER HUN ONLINE PLANNEN, BORIS WAS ERBIJ.

WE GINGEN ONLINE MET DE XBOX, WAT VALT ER NU WERKELIJK TE BELEVEN?

DEF JAM VENDETTA UITVOERIG GETEST, IS DIT WEER EEN EA BIG PAREL OF MOETEN WE HEM LINKS LATEN LIGGEN?

ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK.

**POWER UNLIMITED 05 LIGT 18 APRIL IN DE WINKEL**

## COLOFON

**Power Unlimited**
VNU Business Publications

**Hoofdredacteur** Niels Roodenburg
**Eindredacteur** Ed Wiggemans
**Redactie** Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Siu Lie Tan.
**Redactie-assistente** Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
**Redactie-adres** Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
**Internet** www.powerweb.nl
**Vormgeving** Wonderworks, Haarlem
**Marketing** Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
**Uitgever** Joop Uitendaal
**VNU Labs** Martijn Overman (coördinator)
**Advertenties** Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
**International Advertising Sales Representation**
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
**Druk** Roto Smeets Utrecht
**Klantenservice** 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
**Abonnementen** Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
**Abonnementsvoorwaarden** Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient
u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
**Abonnementsprijs** ƒ 33,60 per 12 nummers.
**België** Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
@mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
**Wet op persoonsregistratie** Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
**Nabestellen** Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlands uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN